Вступление: Вечные Цари

- Чем честнее человек, тем меньше он подозревает других в бесчестности.

Цицерон,
Пятое Послание
к Римлянам

Родич:

Кровь от крови моей, мой старейший друг. К тому моменту, когда ты будешь читать это, я буду мертв. Тем не менее, я знаю, что ты получишь эти строки, коли сам Теневой Занавес не присвоит их. В них я хотел бы передать, если только здравый рассудок не оставит меня, слова самого Князя Сокола[1].

В Каэрне Арала испил я из Чаши Жар-птицы, от чего ты предостерегал меня. Мой разум, как ртуть, утекает от меня, но, если это та цена, которую взимаетГелиос[2] за откровение, я заплатил её сполна.

Я видел историю нашего племени, словно бы развернутую передо мной, подобно королевскому гобелену. Вознесенный к небесам в когтях Сокола, я парил над началом времен и днями легенд, видя Владычество и Согласие. Я ликовал по поводу величайших наших сражений и горевал над тысячамиподдавшихся Харано[3], видя все это в безумном круговороте нашего падения.

Мы, Серебряные клыки, несем в себе столь многое! Мы – короли-воины и королевы-воины, чей род восходит еще к началу времен. Мы несем на своих плечах то бремя, которое никакое другое племя не осмелилось бы поднять: двойной груз лидерства и древних тайн, известных лишь тем, кто существовал в начале времен. Мы – первые Гару, рожденные от первого Волка. Мы знаем Тайну Смерти, мы посвящены Соколу и Гелиосу. И мы же – стражи постыдного секрета, что покрыл позором наше племя до конца времен.

Итак, я пишу тебе, дорогой друг, хотя Теневой Занавес застилает нас друг от друга. И тогда же, когда во мне зажглось это знание из великого Каэрна Арала, началась

его последняя оборона от сил Вирма. Ты, единственный из всех твоих людей, можешь понять мои слова. Положение наше отчаянное, мы столкнулись с судьбой намного более бесспорно и неотвратимо, чем какое-либо другое племя. Спастись от этой доли мы можем, только если пробудимся от ненавистных кошмаров спеси и Харано. И только тогда может помочь наше раскаяние перед Гайей[4]. Только после этого мы будем достойны вести наш народ через Апокалипсис в рассвет новой эры.

Умирая, я знаю, что суть этого письма дойдет до тебя, хотя обычные складки в Теневом Занавесе скрывают это от меня. Используй мои записи, как сочтешь нужным. Они повлекут презрение, насмешки и осуждение большинства нашего племени. Забудь о них, их падение необратимо и предсказано. Наше племя мало, и станет еще меньше до того, как всё это закончится.

Прощай, Томас Эббот, мой старый друг и надежный товарищ. Возможно, мы встретимся вновь в Летних землях после Апокалипсиса. Там мы снова будем править справедливо и мудро, в земле, где мир будет нов. Сейчас же передо мной тревоги Армагеддона. Вся тяжесть забот по поводу Апокалипсиса ложится на твои плечи, на наше племя и на всех остальных Гару. Да защитит тебя Гайя.

Твой друг,

Николас СтАнок

---

[1] — Lord Falcon, Князь Сокол, Господин Сокол [Наверх]

[2] — Бог-Солнце в греч. мифологии, в славянском язычестве существует замечательный аналог - Сурья [Наверх]

[3] — Тоска и отчаяние, снедающие Гару от осознания бессмысленности всех действий. «Английский сплин и русская тоска» (с)Пушкин [Наверх]

[4] — Гайя, Гея, богиня земли в греч. мифологии, по славянской аналогии уместно ассоциировать с былинным «Мать сыра Земля» [Наверх]

Глава 1: Скипетр и Коготь

Место рождения героя или та далекая страна изгнания, из которой он возвращается зрелым человеком, чтобы свершить среди людей свои деяния, является центральной точкой мироздания, или Пупом Земли. Точно так же, как расходятся волны от бьющего под водой ключа, так и формы вселенной кругами расходятся от этого источника.

Джозеф Кемпбелл, Тысячелик ий герой

История

Селеста,

И снова я должен благодарить тебя. Понимаю, что тот сон, что я видел, был, как ты сказала, «тончайшей выдумкой» для твоего «танца на краю Теневого Занавеса». Как бы то ни было, я не могу отмахнуться от сна, в котором видел тебя, отправившуюся к Аральскому морю, знаю только, что Николас мертв, и что слова его должны каким-то образом дойти до нас.

Я начал переводить его последнее послание, как только ты принесла его. Многие из его записей мне непонятны, словно бы зашифрованы неизвестным кодом. Остальное, к сожалению, на его ужасной классической латыни. Однако я верю, что Станок узнал многое, выпив из Чаши Жар-Птицы. Только Теург его силы и отваги мог решиться использовать древние артефакты такого рода.

Я перешлю свои изыскания тебе и остальным, как мы и договаривались, в оплату за твои услуги. Я перевел записки Николаса об истории, пока отдыхал в Кейп-Коде[1]>. Эта посылка содержит мои размышления над его видением, вместе с точно переведенными мною

избранными строками, взятыми из предсмертных записок. Многое из них общеизвестно, но я счел нужным повторить некоторые предания, чтобы сохранить стиль и контекст его «скрытых тайн».

Как всегда, я постарался избежать беспристрастного взгляда ученого, когда переводил его видение. Он сам говорил, что спорит со своим здравым смыслом, и мы тоже должны воздержаться от излишней рациональности, препарируя легенды. Хотя это, боюсь, и будет нелегко. Николас был моим другом, но, что важнее – я думаю, он был прав.

С уважением

Томас А. Эббот

Стюард Ложи Солнца

Рассвет Времен

Из записок Николаса Станока

Мы называем первые времена множеством имен – Рассвет Времен, Весна, Золотой век – но в сегодняшняя хмуром настоящем многие хомиды, и даже некоторые люпусы, считают Рассвет Эпох не существовавшим в действительности. Но, согласно доводам моего рассудка, сожжённого эликсиром Жар-птицы, века начала намного реальнее всех остальных эпох.

Вселенная рождалась в гуле и неистовстве. Гелиос, Гайя и остальные Изначальные сотворили жизнь и заняли место богов. Не могу сказать ничего более о тех временах. Существуют тысячи мифов о творении; согласуясь со своими впечатлениями о древнейших временах, ни один из них я не считаю более или менее правомерным.

Мои первые точные воспоминания относятся к концу Золотого Века. Это всё еще был Рассвет, но в воздухе уже чувствовался запах смерти. Бескрайняя тьма обволакивала Гайю. Может, это был Вирм или даже более древнее зло; мой внутренний взор до сих пор застилается при мысли об этом. Пронзительно кричащий мрак заполнял тело Гайи;

омерзительные твари клокотали в Её бесчисленных ранах. Тем не менее, Гайя не осталась без защитников. Великие князья животных устремились на мерзость со своими клювами, копытами и когтями. Но мрак продолжал наступать, и Гайя слабела. Холодный, отвратительный ветер осквернял святость Её садов. Великая тьма выкрала Её дух и сокрыла его в изначальной пещере, глубоко в Сердце Мира.

Звери Гайи все, как один, восстали, чтобы спасти её. Но Волк, однако, был осмеян остальными. «Рябой дворняжкой» назвали они его, и выгнали из своего войска. Оставив Волка позади, звери напали на тьму в её логовище под корнями Иггдрасиля, Мирового Древа. Тьма поглотила их всех и выплюнула на краю Пупа Земли. И даже после такого поражения другие звери запрещали Волку помогать им. В итоге, они обратились к совету Князя Сокола и позволили Волку попытаться, поскольку терять им было уже нечего. Волк прокрался к Пупу Земли, но вместо того, чтобы атаковать, он скрылся в тенях и следил, оставаясь незамеченным.

Великая тьма заставляла Гайю петь, выпивая, таким образом, из этой песни жизнь Гайи. С каждым печальным звуком Гайя погружалась всё дальше во тьму. Сама Смерть замерла рядом в ожидании, ведь не каждый день умирает мир.

В конце концов, тьма, утоляя свою нечестивую жажду, стала безразлична к окружающему. Волк выпрыгнул из своего укрытия и сомкнул свои челюсти на коварном сердце существа. Рёв тьмы отразился во всех закоулках Пупа Земли,потрясая саму землю, на которой стояли звери. Поворачиваясь и скрежеща, тьма не сумела разжать стальную хватку Волка. Наконец, в страхе за свою жизнь, тьма выпустила Гайю наверх, в мир. Волк умер, видя её исход.

Долгое время Волк охотился в мрачных долинах Смерти. И однажды Смерть обратилась к нему, говоря: «Хотя уже много лет ты находишься здесь, во владениях Гайи не прошло и дня. Скорбь Её по тебе такова, что даже я не вправе задерживать тебя против Её воли. Лишь немногие,

пришедшие в Долины теней, возвращались в подсолнечный мир, но, когда случается подобный переход, законы судьбы велят мне сделать подарок возрожденному».

Тогда Смерть показала Волку Сады тайн, но с условием: «Возьми лишь один цветок между зубов и не выпускай его до тех пор, пока не глотнешь воздуха в теплых объятиях Гайи». Так Волк и сделал, и призрачный сад медленно растворился в теплом ветре Сердца Мира. Волк вновь сделал вдох лишь на странном и чужом берегу, возродившись к жизни.

Другие звери дивились этому чуду. Мех Волка стал белоснежным, и Гайя произнесла: «Волк умер за то, чтобы Жизнь могла жить. С этого времени Волку будут известны Тайны Гайи и Тайны Смерти». Волк сохранил эти тайны, передавая их лишь мудрейшим из своих отпрысков.

Семена разрушения

Из писем Петра Говорящего-С-Прошлым

Начиная с первых людей, мы роднимся лишь с лучшими, на правах королей. Это наша история, и, к сожалению, этот факт некоторые из других племен используют против нас. Мы вели войны и всегда были в первых рядах на полях сражения. Мы мудро правили на протяжении темных веков; мы плодились лишь в восполнение потерь, понесенных нами.

Верите ли вы возведенным на нас обвинениям, что вокруг было недостаточно людей? Даже в древнейшие времена люди превышали в численности Гару. Достойный партнер не был редкостью, и каждое племя могло выбрать, согласно своим нуждам. Фианна выбирали из мастеров. Потомки Фенрира хотели порождать на свет детей от суровой воинской касты. Звездочеты выбирали людей с мистическими способностями. Мы же избирали себе Родню среди тех, кто объединял в себе все эти таланты. И это лишь одна из тех исторических мелочей, в которых я вынужден поправить тебя. Письмо Станока содержит и другие ошибки. Большинство его рассуждений – банальные

бунтарства, но, взятые вместе, они рисуют нелестный (и ошибочный!) портрет нашего племени.

Мы все уважали Николаса; его смерть стала невосполнимой потерей для всех нас. Тем не менее, он сам допускал, что, выпив зелье, лишился разума. Станок был мечтателем, и легко представить, что его ум, под влиянием обстоятельств, стал добычей наваждений. Внимательно изучив его рукописи, ты, я верю, увидишь, насколько глубоко он заблуждался в своих видениях. Почему же достигнутые им ранее выдающиеся заслуги становятся предметом насмешек из-за этих последних заблуждений? Молюсь Гайе, чтобы твоя прославленная мудрость помогла тебе увидеть причину.

С почтением,

Петр Говорящий с прошлым

Стюард Ложи Луны.

Владычество

В начале времен человечество не слишком отличалось от других животных. Как бы то ни было, с течением времени, человечество совершило странные (и пугающие чужаков) открытия, такие как огонь, одежда и кремневые копья. Холодные ветра ледникового периода (усилия Вильд) показали влияние погоды на человека. В конце концов, все Гару заметили в каком направлении человечеству предрасположено развиваться.

Люпусы, которые станут предками Кровавых Когтей, были весьма недовольны тем, что человечество охотится на волков, не соблюдая древние соглашения, заключенные нашими прародителями. Гару, что станут Детьми Гайи, жаловались на воинственные методы людей. Многие женщины Гару, примкнувшие к людям как первые матриархи, умерли; со временем оставшиеся создали Черных Фурий. Тех же, кто станут Повелителями Тени, не устраивало в людях всё. Мне кажется, что именно Владычество заложило основу нашему принципу

разделения племен. Оно разделило нас на разные княжества, каждое со своими надеждами и планами.

Любое событие рождало у каждого из этих протоплемен ужасающие истории о все возрастающем человеческом варварстве. Видения Станока говорят, что у нас было две точки зрения на проблему. С одной стороны, рост человечества превосходил природные объемы и был насилием над равновесием Гайи. Но разве Гару не являются связующим звеном между человеком и природой? Наполовину принадлежа одному миру, наполовину другому, мы столкнулись, возможно, с тяжелейшим решением на протяжении всей истории.

Князь Покоящийся-на-Луне, величайший из наших правителей, прибегнул к мудрости Гайи. Она ответила: «Пусть хищник кормится этими созданиями, хоть они и взлелеяны Гайей, и так пребудет священное равновесие». Король вернулся с этим приказанием, и все первоначальные племена согласились соблюдать его. Некоторые, например, Кровавые Когти, делали это особенно энергично. Другие, подобные Детям Гайи и Гуляющим по Стеклу, возражали против жестоких постановлений Владычества. Но все племена, в результате, соблюдали предписание Гайи.

Поскольку каждое из протоплемен по-своему следовало Владычеству, разница между нами росла. Честные Серебряные Клыки, рыскающие Кровавые Когти и противящиеся Дети Гайи исполняли Владычество, каждый согласно своим надеждам. Одни отбраковывали стадо всеми своими клыками и когтями, другие лишь в разумных количествах. Повелители Тени нашептывали, что открыли незримую войну против человечества, пока наше племя, по общему мнению, оставалось в стороне и не вмешивалось в драку. Это была ложь, но ведь именно ложью и могли гордиться Повелители.

Почти все племена сходилось в одном: Владычество было успешным. Численность человечества была снижена; мы на время восстановили равновесие Гайи. Но, всё же, мы были уязвлены. Разве не были эти хрупкие люди нашей родней точно так же, как и стаи волков в лесах?

Направляемые Гайей, наши сердца всё же обливались кровью от этих ранних деяний.

Исход

Из записок Томаса Эббота

Несмотря на Владычество, влияние Ткачихи (а с ней и Вирма) росло, хотя и медленнее, чем раньше. В конце концов, три племени – Вендиго, Уткена и Кроатан – решили перебраться на новые, чистые земли. Сперва ручейком, а затем и мощным потоком, Гару трех этих племен хлынули дорогой Вильда в поиске земель, где Ткачиха и Вирм больше не будут иметь значения. Их путь лежал через мост, соединявший земли, известные нам сейчас как Сибирь и Аляска. Мы, Серебряные Клыки, старые даже для Руси, были последними, кто видел их уход. Станок говорит о том, что некоторые из Вендиго, создававших пары с нашим племенем еще до ухода, остались среди людей (сибиряков), совместив в себе достоинства обоих племен.

Соглашение

Из записок Николаса Станока

Был ли геноцид времен Владычества приказом Гайи? Ошибалась ли Гайя? Наше племя признает такое количество хозяев – Гайю, Гелиоса, Сокола, Луну – что моя вера в любого из них была поколеблена. Говорю ли я ересь? Многие из нас, разумеется, именно так и скажут. Умение взглянуть внутрь себя никогда не было сильной стороной нашего клана, но и для всех Гару это бесценная редкость. Длилось ли Владычество тысячу лет? Две? Или больше? Моё видение не прольет на это свет. Вековечного Сокола мало заботят такие человеческие категории, как года или столетия. Могу утверждать лишь, что, как Владычество началось, так оно и закончилось, и вот по какой причине.

Владычество было законом среди Гару; основа «национальной безопасности», если выражаться распространенным ныне языком. И мы, Серебряные Клыки, несём вину за это, как и любое другое племя, если не

больше. Владычество временно выправило баланс между Вильдом и Ткачихой, но своей кровавой чрезмерностью склонила сердца многих Гару к Вирму. Что здесь можно возразить? Мы вырезали людей, прикрываясь оправдывающими нас словами Гайи. Дети Гайи и Звездочёты были первыми, к их вечной чести, кто осознал наш промах. Большинство нашего племени учло их совет, но этого было недостаточно.

К счастью, высшие силы заметили наше высокомерие. Направляемый мудростью Гелиоса, великий Сокол указал на необходимость заключить мир в высшем и непререкаемом суде Небожителей. Даже с питьем Жар-птицы, сжигающим меня, я не осмелюсь толковать эти небесные дебаты. Тем не менее, их решение вполне понятно мне. Вселенская ошибка будет исправлена; Владычество должно прекратиться. Сам Князь Сокол придал силу этому решению, воссияв на плече королевы Вилады, мудрейшей из нашего племени. Именем Небес правительница возвестила о немедленном прекращении Владычества. Дети Гайи, Черные Фурии и большинство Звездочётов приняли новый закон. Кровавые Когти, большая часть Потомков и многие из нашего племени противились Соглашению. Лорды Тени, увидев возможность получить власть, завопили о предательстве.

В конечном счете, разумеется, Гару не могли игнорировать волю Небожителей. Собрание всех племен было созвано в Пангее, и все Гару обратились к их истинной природе. Вели совещание Сокол и другие тотемные духи, а мудрые духи Жар-птиц честно записывали обсуждение, такова была их природа. Племена спорили, и в это время между ними не было заметно разницы. Каждый говорил либо о высоких устремлениях человека, либо о его низменных поступках. В конце концов, решение высших сил осталось неизменным. Соглашение было признано, подписано и приведено в исполнение одним только нашим племенем.

Сейчас же человечество разрастается подобно бешеной мальтузианской волне[2]. Оно размножается без всякого контроля, разнося тем самым и заразу Вирма. Наше племя

пожинает последние почести – или проклятия – введения Соглашения.

Война Гнева

Из записей Петра Говорящего-с-Прошлым

Последнее твое сочинение возлагает вину за так называемую «Войну Гнева» исключительно на наши, и без того перегруженные, плечи. Это обвинение не ново, конечно же. Наши очернители указывают на эту предполагаемую вину при каждом удобном случае. Повторюсь, легенды о тех временах говорят примерно следующее:

«Когда-то давно среди меняющих обличье возник спор о том, кто же наиболее важен в глазах Гайи. Серебряные Клыки «в гордыне своей» решили, что только они одни достойны возглавлять защитников Гайи. Чтобы доказать это, вероломные Клыки начали войну на истребление против всех меняющих облик. Остальные послушные племена (какими мы все их знаем) слепо последовали за нами. Так они поступили, поскольку верили «мифу» о превосходстве Серебряных Клыков. И, только после окончания убийств, безвинные племена осознали, какую ужасную ошибку они совершили в этой войне. Результатом этих гнусных действий стало наказание, что наложила на наше племя Гайя».

Ты предположил, что наказанием стало то, что сейчас «все Серебряные клыки сошли с ума». Это и есть та великая «истина», которой ты, вместе со Станоком, предлагаешь нам следовать? Дети мы, что ли?

Прости меня, но весь Дуврский Каэрн падает со смеху вокруг меня от столь проницательных предположений. Я устал, и чувство такта покидает меня.

Мы оба люди науки. Зачем таким образом упрощать запутанные и ненадежные старые легенды? История неизмеримо более сложна, чем предполагает такая сказочка (к сожалению, и для нас, учёных). Несет ли наше племя некоторую ответственность за события,

произошедшие во время Войны Гнева? Безусловно, также как и другие племена, и, да, так же, как и невезучие Гуралы, Нувиша, Коракс и другие ой-какие-бедненькие оборотни древности.

Гуралы и Бастет, эти слепые защитники человечества, обратили на нас гнев Вирма еще с Ледникового периода. Бездумные выходки Нувиш чуть не лишили всех, меняющих обличье, милости Луны. Коракс украли у Гару некоторые священнейшие тайны. Я могу продолжать и дальше, но, думаю, ты понял, к чему я веду. А ведь эти факты общеизвестны среди большинства племен.

Каждое из племен Гару выдвинет своё горькое обвинение другим меняющим обличье. Кровавые Когти видели в них соперников на охотничью территорию. У Потомков было несколько не совсем удачных схваток с ними. Звездочёты и Молчаливые Странники жаждали их тайн. Всем нам известна ненависть Теневых Владык к Коракс; Лорды верили, что самим своим существованием вервороны оскорбляли их тотем, Ворону. Мало пользы для этого дела было в «спеси» Серебряных Клыков. Конечно, каждое из этих племен пришло к нам, как к альфа-племени, и у нас не оставалось другого выбора, как подчиниться. В этом пункте Станок со своей версией событий отклоняется от мнения любого здравомыслящего историка Гару.

Я признаю, что жестокость имела место с обеих сторон. Но то, что мы были больше всех заинтересованы в этой войне, просто абсурдно. Дальнейшее предположение, допускаемое тобой, о том, что наше племя инициировало войну – прямая клевета. А последний твой намек на то, что мы поступили так вопреки прямому приказанию Гайи, является чудовищной, ужасающей ложью.

Я снова призываю тебя прекратить эту глупейшую спекуляцию. Я прошу тебя ради нашей дружбы, хотя и знаю, что, после смерти Анны нас мало что связывает. Если эта мольба не трогает твоё сердце, то я обращаюсь к тебе как к уважаемому Атро, взываю к твоей верности племени. Высказывания Станока экстравагантны, если не сказать больше. Эти умозрительные заключения подвергают

опасности твою безукоризненную работу. Ты всегда с уважением относился к правилам иерархии. Я настоятельно призываю тебя последовать им и теперь.

Древний Мир

Из записей Томаса Эббота

Лорды Гару не смогли удержаться от приобретения некоторой политической власти в мире людей. Хотя мы и соблюдали Литанию в те дни, мы всё-таки не прочно придерживались правила о соблюдении Завесы – по крайней мере, до времен Рима. В те дни некоторые наши соплеменники правили так же открыто, как человеческие аристократы, приобретая временную власть и наживая необычайное богатство. Немногие сохранили власть еще от первых государств африканского континента, хотя почти все покинули их вскоре после Войны Гнева. Наша сила позволяла нам удержать свое, соперничая даже с величайшими силами людей того времени. Мы процветали в теплых морях Эгейского мира, правя в Греции, Риме и среди первых русских племен. Многие из нас переселялись на север и запад, проявляя свое присутствие в древней Индской цивилизации.

Мы следовали за торговыми караванами, многое узнавая о коммерции и управлении. Мы становились царями и Родичами царей. Однако главной нашей заботой всегда являлось поддержание нашей истинной власти над Гару. Мы никогда не искали высшей власти в делах людских, прибегая к помощи сверхъестественных сил.

Власть наша в Древнем мире закончилась вместе с испорченной Вирмом Римской Империей. Природа нашего поражения непонятна, и записки Станока не проливают много света на этот момент. Как бы то ни было, Рим был нашим первым большим поражением. Возможно, это пагубное событие было первым признаком наказания, наложенного Гайей, божественным судом за наши злодеяния в ходе Войны Гнева. Конечно, мы высоко забрались, и до тех пор почти не встречали препятствий. Мы высоко взлетели, чтобы упасть.

Византия

Из записей Томаса Эббота

Наша вековая власть в Греции и на Руси обуславливала наше влияние на Византию. Вирм, сражавшийся неустанно, и поражение, понесенное нами в Риме, заставили нас лишь усилить контроль над его силами. Наше влияние в мире духов также росло, и Сокол свел нас с могучими товарищами. Дети Карнака, раса духов птиц-воинов, стала нам верными союзниками. В начале десятого века неизвестный маг, подчинившийся Вирму, использовал могущественный артефакт «Голодный Камень», чтобы заманить в ловушку многих из выводка Сокола и принести их в жертву своим темным хозяевам. Голодный Камень поймал большинство Детей Карнака, нескольких Жар-Птиц и других соколиных духов. Осталась свободной только Великая Стая. И это поражение было еще горше и больше, нежели Рим. Этот удар по Соколу пришелся по самой сути нашего духа, но этот вызов не остался без ответа.

Все, как один, все наше племя вторглось в Умбру, чтобы найти наших потерянных духов-союзников. В месте, называемом Педураты[3], третьем великом круге Малфеасского Лабиринта, Армии Карнака предприняли последнюю попытку освободиться. Объединенные силы Серебряных клыков и духов-воинов сражались со всеми слугами Вирма, осмелившимися встать на их пути. Танцоры Черной Спирали, Бейны и другие чудовища Вирма клокотали в бессвязном безумии. Это было их крепостью, местом их силы. До сих пор ведущее племя Гару еще не вторгалось в эти отвратительные, преисполненные зла сооружения. Многие из нашего племени пали в этом великом освобождении, зато в горниле огня и крови был заново выкован наш союз с Соколом. Галлиарды многих племен до сих пор слагают песни об этой славной битве. Похоже, это был наш звездный час.

Нисходящая Спираль

Из записей Петра Говорящего-с-Прошлым

Достаточно! Более чем достаточно! Твои грубые фантазии уже зашли дальше, чем позволительно таким курьёзным жалобам. Я прочел твою последнюю отвратительную брошюрку, останавливающуюся на т.н. «нисходящий спирали» нашего племени, чтобы услышать, как ты рассказываешь побасенку о том, что Средние века не были (а ведь это знает каждый клиат) временем нашей величайшей гордости и славы. Вместо этого имели место «разгромы, попытки удержаться и вынужденные отступления» в борьбе с Вирмом. Вздор!

Средние века были ареной для наших величайших триумфов. Разве не использовал Король Аарон Скала[4] наш величайший артефакт, открытую заново Серебряную Корону, чтобы положить конец власти Танцоров Черной Спирали над Северной Англией? Но ты продолжаешь повторять безосновательную ложь, вслед за клеветниками из низших Фианна и Потомства Фенрира, которые выдумали, что Король обратил корону против их племен. Мятежники часто повторяют эту ложь, но произнесение её ученым твоего уровня придает им веса в глазах вредителей и авантюристов. То, что дом Скалы полностью ушёл в Харано, является лишь занятным стечением обстоятельств и ничем более.

Ты осуждаешь всех и вся, но правда очевидна для любого верного Серебряного Клыка. Остальные племена лишились своих позиций. Некоторые, к примеру, Звездочеты, лишись его лишь отчасти. Другие стали безродными ублюдками, недостойными носить имя Гару. Как же глубоко упал ты, Томас? Ты раздул неудачи, настоящие и вымышленные, преуменьшая ту огромную роль нашего племени, которую мы играем в выживании Гару.

И еще раз, довольно! Нашему племени нужны мудрые вожди и сильные воины, а не подобные бессмысленные критиканские сантименты, которые ты здесь развел. Некоторые люди могут неправильно понять мотивы, по которым ты это пишешь. А другие и вовсе могут признать это изменой. Не буди спящих волков.

Русь

Из записок Томаса Эббота

Наша власть над Византийской Империей начала ослабевать, хотя и не таким гибельным образом, как это происходило в Риме. За этот, почти тысячелетний, период многие византийские Клыки эмигрировали в Россию, принося с собой греческую[5] культуру. По большей части, миграция между российскими и греческими Клыками носила взаимный характер. Клыки Руси тепло приветствовали своих южных собратьев, товарищей по нападению на Малфеас. Это было началом великого союза между Домами Полумесяца и Мудрого Сердца, союза, продолжавшегося до русской революции.

На рубеже второго тысячелетия на Руси происходило глубокое духовное волнение. Владимир (дальний родич Потомков Фенрира) крестил эту землю. Переселение Клыков из Византии как раз совпало с этим событием, и многие Гару ошибочно восхваляли (или проклинали) нас за получившуюся перестановку во власти. Честно говоря, мы действительно мало чем поспособствовали этому, что, тем не менее, не помешало извлечь выгоду из создавшейся ситуации. Заново скрепленный альянс между двумя домами Серебряных Клыков подтвердил наше влияние над племенами Руси.

К несчастью, отношения Владимира с Константинополем (через его женитьбу на византийской царевне) обратили на него внимание греческих вампиров: старые записи называют их Вентру и Бруджа. Также это привлекло внимание и гораздо более мрачных карпатских вампиров, судя по всему, союзников Повелителей Тени. Наше племя выдержало много битв, заставляя вампиров на Руси отчаянно защищаться. Но, останавливаемые на полях сражений, они проникали вновь под покровом тьмы. Присутствие вампиров на Руси, в конечном счете, было следствием нашего величайшего поражения.

Сибиряки

Из записей Томаса Эббота

Знаю, что разговоры о Сибиряках (малоизвестном субплемени, родственном нам и Вендиго) являются запретными среди нашего племени. Ну что же, и вновь мне придется нарушать обычай.

Сибиряки относятся к т.н. «чистым», тем Гару, кто наименее испорчен Вирмом. У них есть сродство с Сердцем Земли, в отличие от других Гару. Сибиряки странствовали глубоко в Умбру, очищая места, запятнанные Вирмом. Ходили слухи, что они сохраняли связь с тремя племенами Америки даже после того, как мост рухнул в Берингов пролив.

Последние несколько столетий мы ничего не слышали о Сибиряках, но я уверен, что они всё еще живы. Возможно, они находятся на переднем крае борьбы, ведущейся там, за Теневым Занавесом. Точных сведений о происходящих сейчас в России событиях не существует.

В давние времена Сибиряки обучили нас драгоценнейшим знаниям о Пупе Земли, и мы хорошо выучили их урок (когда другие племена обвиняют нас в том, что мы «рассматриваем свой пупок», они даже не подозревают, насколько правы). И если всё пойдет прахом здесь и даже в Пенумбре, возможно, именно Сердце Мира станет нашем последним прибежищем. Надеюсь только, что тогда «ронины»-сибиряки помогут нам.

Русская Революция

Из записей Петра Говорящего-с-Прошлым

Обвиняя нас в якобы «недееспособности» в период революции в России, ты, наконец, показал своё истинное лицо. Мне отрадно видеть, что ты хотя бы раз изменил тени Станока. Отсутствие у него собственной точки зрения на революцию 1917 года прискорбно. А я так жаждал услышать, что Князь Сокол – король поднебесья, вестник Гелиоса – вынужден будет рассказать о наших товарищах из Дома Полумесяца. Возможно, это было бы очередное озарение о «переодетом» Серебряном Клыке, убийце Распутина, Феликсе Юсупове? Ведь твоя наглая клевета о наших величайших героях отнюдь не позволяет

предположить в тебе джентльмена. Ну что ж, по крайней мере, сейчас ты не прикрываешься заумными бреднями Станока. Слова, написанные тобой здесь, как ты выразился, были «исключительно твоими».

Ты сообщаешь (и притом правдиво), что Дети Гайи, наиболее легковерные среди русских племен, пришли к нашим правителям. Они сказали, что нашли уязвимое место в броне Вирма, утверждая, что знают одного вампирского аристократа, которому можно «доверять».

Дети Гайи заявили, что этот вампир поделился с ними секретными сведениями о слабости Вирма. Предположительно, вампир дал нам информацию о том, как сокрушить его противников. В конечном итоге, мы сочли это правдивым, исходя из того, что мы знали о политическом коварстве и интригах вампиров. К несчастью, красноармейцы убили этого вампира вскоре после доставки информации, сообщили Дети Гайи. Я убежден, что этот случай представился кому-то из нашего племени очень удобным; ведь решение действовать на основании этой информации не было принято тайно. Дети Гайи торжественно поклялись, что вампир не был отмечен печатью Вирма. (Их честность порой бывает чертовски неудобной). Они предложили следовать по пути неограниченного доверия. Все племена, измученные долгой войной, были рады возможности победить, закончив войну последним решительным ударом. Однако мы не были наивны.

Некоторые из наших провидцев предсказывали поражение, другие же обещали победу. Я полагаю, что это был один из тех периодов, когда люди должны были сделать свой решающий шаг. Вечно осторожные, законопослушнейшие племена попали в ловушку. По всей стране духи-курьеры и быстроногие вестники сновали от одного верного Гару к другому. Вервольфы почти всех пород прибывали пешком, верхом и по Лунному мосту. Лишь четвертая часть этого огромного войска атаковала каэрн Черных Спиралей, указанный вампиром, остальные ждали в засаде. Дети Гайи предостерегали о возможных опасностях, сообщая о деталях, указывающих на Паука Хаоса[6]. Нам казалось, что мы собрали достаточно войск,

чтобы превысить число врагов во много раз. Никто не смог бы предвидеть то, что произошло позднее.

Каэрн Черных Спиралей был хорошо защищен, но верноподданные Гару смогли застать Спиралей врасплох. Могущественные ритуалы защищали племя от пагубного влияния Лабиринта[7]. На второй спирали, в логовище Зверя Войны, объединенные племена услышали пронизывающий звук. «Возможно» , – подумали они – «это был Паук Хаоса?» Но это был не он.

Не знаю, как, но силы Вирма пробудили Змея! Неизвестно, которого из них. (Возможно Шазира[8]?) Всего существовало семеро этих монстров, и столетия назад Серебряным Клыкам удалось сразить одного из них, Шаркала Жестокого. К несчастью, в ту ночь с Гару не было убийц Шаркала - Царевича Юрия и Царевны Софии. Змей опустошил ряды ополчения. Толпы Танцоров Черной Спирали и других отродий Вирма хлынули из стен Лабиринта. Подозреваю, что среди атакующих были и Костегрызы, и Повелители Тени.

Все племена понесли в ту ночь тяжелые потери, хотя они покажутся каплей в море в сравнении с нашими. Дом Полумесяца потерял больше четверти своих бойцов, и от этого удара они не оправились до сих пор. Дракон исчез без следа, и никто его больше не видел (хотя слухи о продолжающемся неистовстве Змея доходят к нам из-под Теневого Занавеса). Оккультные историки каждого племени знают об этой катастрофе. И, пожалуй, это событие следует считать величайшим провалом в нашей современной истории. Власть наша над Россией закончилась, наверное, навсегда.

Разве мало тебе этого?

И, как будто этого было недостаточно, ты выдвигаешь нашему племени еще одно обвинение в «преступном недосмотре», произошедшем поколением позже. Когда политика мирного урегулирования Детей Гайи потерпела крах, в попытке остановить сталинские испытания первой атомной бомбы на российской земле, Кровавые Когти обвинили их. В отмщение Когти вырезали каждое Дитя

Гайи, до которого смогли дотянуться. Ты же предположил, что наше племя поощряло эту резню, истуканом стоя в стороне. Это ложь! По твоим словам выходит, что мы сделали это, мстя за паршивый совет, данный во времена революции. Ты очерняешь честь нашего народа и свою душу этим отвратительным злословием. Или тебе доставляет удовольствие каждый раз кидать комья навоза в наше племя? Разве не осталось, наконец, у вас стыда, сэр?

Письма Станока и их распространение тобой позорят героические жертвы нашего племени. Хотя тебе бы этого хотелось, но я не буду сидеть и смотреть как ты позоришь доблесть павших героев. Если ты будешь продолжать упорствовать, клевеща на наше великое племя, никто и ничто, даже твои связи с Королем Альбрехтом,[9] не спасут тебя. Это последнее предупреждение.

Берегись, изменник.

Настоящее

Из записей Томаса Эббота

Селеста,

Вот несколько последних слов перед сном. Никаких больше сенсационных разоблачений, одна только холодная правда истории, подходящей к концу.

Всё пронеслось слишком быстро для нашего племени. Вирм наступает по всем фронтам, в каждом уголке мира. Некоторые из нас приспособились к новой жизни, большинство же погрузилось в бесконечные раздумья о наших прошлых победах. Другие племена избегают нас, устав от нашего непостоянства, спеси и сумасшествия. Два наших главных дома, Противники Вирма и Полумесяц, застыли друг напротив друга над пропастью зависти и недоверия. Когда поднялся в 1991 году Теневой Занавес, они были на пороге войны. Благодарение Гайе, что всё обошлось. Возможно, тот, кто поднял Занавес, кем бы он ни был, и не думал о нашей войне? (Это предположение надумано, но оно снедает меня). Работа в России подобна

молчаливой войне, и слова Станока (как мне известно) были первым, что вырвались из-под темного российского колпака.

Как я сказал, темные силы окружили и другие наши территории. Алые Гривы[10] ведут безнадежную войну с магами Вирма в Индии и Азии. Прогнили от интриг Сверкающий Глаз и Суровый Вой. И даже на Нерушимое Сердце нельзя положиться, как раньше. Что происходит в Доме Мудрого Сердца, неизвестно никому. (Хотя было ли это известно хоть когда-нибудь?). Лишь недавнее восхождение на престол Короля Альбрехта внушает некоторую надежду, поскольку появились намеки на возобновление давних контактов с верховными правителями фей, сидами. Активная роль Сокола в доставке писем Станока радует, но само его прямое вмешательство говорит о том, что Апокалипсис гораздо ближе, чем мы могли вообразить. Мы не готовы.

Одна четвертая нашего племени погрузилась в Харано до такой степени, что действовать не сможет. Другая четверть – беспечные сибариты, отрицающие приближение Апокалипсиса. Волны безумия подтачивают наше былое здравомыслие. Если так пойдет и дальше, мы рискуем стать племенем без покровительств (не воспринимай на свой счет) прежде, чем война по-настоящему начнется. Упадок и уныние – благодатная почва для Вирма, и всё больше наших соплеменников пристают к этим темным берегам. Способных и готовых начать Войну Апокалипсиса остается только половина, но и это число неуклонно сокращается.

Я оставляю этот вечер со смешанными чувствами. Записки Станока одновременно воодушевили и сломили меня. Безумной вереницей промчались перед моим внутренним взором ужасные предательства и великие деяния, сострадание Гайи и верность Сокола, а также бесконечные орды Вирма. И, если нам суждено выжить, мы должны обратиться к лучшим нашим качествам. Мы справедливо гордимся нашей великой и славной историей. И история эта показывает нам не только бесчисленные выигранные сражения или поверженных тварей Вирма, но идеалы, что вели нас. Если мы действительно достойны

нашего древнего наследия, мы должны вновь зажечь эти древние светочи.

Записи Станока, наконец-то, разделены на бред и таинственные заклинания, которые мало что мне говорят. Возможно, он был безумцем. Но всё же, мне был сон, и ты нашла бумаги. Последнее письмо Петра выдержано в не допускающем возражения запугивающем ключе, но не беспокойся. Может, я и старый волк, но мои клыки всё так же остры. Завтра я навещу одну из наших сородичей, доверенного ученого из Арканума[11]. Возможно, она сможет помочь мне разобраться в этих тайных свитках.

Ложусь спать. Поставлю новый диск Чайковского, что я купил в городе на прошлой неделе. Он всё еще в целлофане. Мне слышны волны через опущенный полог; уже довольно свежо. Не ел как следует со вторника. Пожалуй, налью себе виски.

Теперь прощай, дочь моя, во всем, кроме имени. Обещаю в следующий раз сообщить вести получше.

---

[1] — Западное побережье Атлантики, США [Наверх]

[2] — **Мальтузианская ловушка** — типичная для доиндустриальных обществ периодически повторяющаяся ситуация, в результате которой рост населения в конечном счете обгоняет рост производства продуктов питания, любое улучшение условий жизни ведет к демографическому взрыву, что опять же приводит к голодным условиям выживания. [Наверх]

[3] — Peduratus [Наверх]

[4] — Everstone [Наверх]

[5] — Самоназванием жителей Восточной Римской Империи, Византии было «греки», в противовес западноримским «латинянам», поэтому далее греческое = византийское [Наверх]

[6] — Nexus Crawler [Наверх]

[7] — Имеется ввиду Лабиринт Малфеаса [Наверх]

[8] — Один из семи Великих Змеев, частей Вирма и собственно его воплощений [Наверх]

[9] — Глава племени Серебряных Клыков Северной Америки [Наверх]

[10] — Blood Red Crests, дом Клыков, распространенный в Южной Азии, Китае, Индии, частью в Австралии [Наверх]

[11] — Арканум – тайное сообщество, посвященное поиску и изучению сверхъестественных существ и событий. [Наверх]

Глава 2: Те, кто отбрасывают Тени

Мировоззрение

Всепоглощающий голод непредвзятого разума ко всему, что тот полагает истиной, приводит его на пир теней.

Питер Белл, Наука и Здравый смысл.

Сделай-ка рок потише и сядь, клиат. Я видел тебя раньше; ты хорош. Моё имя Мартин Ротшильд, а Летний Снег говорила о том, что ты из рода Стоквеллов. Расслабься. Если нам и нужно сидеть здесь, в снегу, в ожидании очередной атаки Спирали, то можно делать это с комфортом. Мы только что одержали славную победу. Видел, как они бросились в рассыпную? Зайцы, да и только! В такие ночи я рад, что уродился Серебряным Клыком.

Сядь! Я тут убил оленя, и, хотя нам запрещено разжигать костры сейчас, я уверен, что нам это не помешает. Виски будешь? Смотрю у тебя на щеке паршивый рубец. Твой первый шрам? Ты, наверно, гордишься. Если не брать в расчет шрам Хидельберга, ты не мог поцарапаться лучше.

Это от той паукообразной обезьянки, которую ты гонял в карьере? Так и думал. Нет, это были не Черные Спирали; эти макаки – фоморы, которые уже порядком достали нас.

«Какие фоморы …?» Да ты и вправду новичок. Летний Снег тебе ничего не рассказывала? Хотя, судя по тому, как события развернулись вчера, думаю, у неё не было на это много времени. Послушай, твой отец был моим другом много лет назад, да и ты дрался, не жалея живота. (Ни своего, ни чужого.) Ты типичный Арун, и это объединяет нас. Мы можем скоротать здесь время, и вот что я тебе скажу: давай, порази меня. Что ты хочешь знать?

«Что за хрень Серебряный Клык?» и «Какого черта я здесь делаю?» Долгая история, но второй вопрос я могу ответить прямо сейчас. Ты здесь потому, что ты Серебряный Клык. Вот поэтому ты и отмораживаешь свою шкуру здесь, в снегу, и именно поэтому ты в кровавом безумии сцепился с монстрами, о существовании которых и не подозревал несколько дней назад. И именно поэтому ты зубами разорвал эти создания на части, и поэтому тебя не покидает чувство достоинства и превосходства. Другие племена смываются при виде этого белого меха, что бы они ни говорили за нашими спинами. Это инстинкт. В твоих жилах течет кровь королей, так же, как кровь волков.

Ну-с, «Что за хрень Серебряные Клыки?» Прекрасно. Что ты уже знаешь о нас?

Гмм. Думаю, Летний Снег была достаточно внимательна к своим обязанностям, хотя звучит так, будто она дала тебе всю историю и эту жуткую космологическую чепуху, забыв о всяких винтиках и болтиках. Характерно для Галлиардов. Ну что ж, логично будет начать с устройства нашего племени, законов и некоторых фракций, с которыми ты можешь повстречаться. Но должен предупредить, что тебе лучше созвониться с Александрой. Она Филодокс; они хорошо помогают связывать одно с другим. Начнем, пожалуй. Скажи, если запутаешься.

Структура

С самого рождения нас, Серебряных Клыков, учат, что такое честь и Гару, но, в конце концов, это теория. (Ты, мой юный друг, исключение из правил.) Наши Атро – учителя – продолжают традицию, которая старше нашего племени: устная и письменная передача истории. Мы – самое образованное племя, исключая, пожалуй, лишь Фианна. (И Александра даст тебе почувствовать это на себе.) Вследствие этого наш закон тщательным образом прописан и обладает своими юридическими нормами. Но гораздо выше стоит понимание духа закона.

Многие вервольфы признают Небесного Гелиоса покровителем закона Серебряных Клыков (а, во многом, и Гару в целом). В частности, период Соглашения несет на себе его печать. Повлияли на создание Соглашения и Литании, и Жар-птицы, одни из выводка Сокола. Не удивительно, что после этих событий многие забыли, что наше племя в равной степени почитает и Луну, небесную покровительницу спутника земли. Согласно этим предпочтениям наше племя четко разделено на две ложи, Ложу Солнца и Ложу Луны. Многие аспекты нашего мировоззрения основаны на традициях этих двух групп.

Ложи (Солнца и Луны)

Ложи являются первостепенным фактором, разделяющим племя. Ложа Солнца больше Лунной, опережая последнюю по численности в большинстве королевских домов с перевесом три к двум. И, хотя ложи наиболее очевидно разделяют общество Серебряных Клыков, отношения между ними традиционно хорошие. Каждая из них воплощает двойные идеалы: разум и порядок (у Солнца), страсть и мистицизм (у Луны).

Принадлежность к ложе определяется скорее личной философией и стремлением духа, или просто твоим желанием присоединиться к любой ложе по своим соображениям. Другое дело, что происходит дальше. Понимаешь, ложи представляют наши идеалы о двуединстве волка и человека, верно? То же самое с Гелиосом и Луной. Так же они схватываются друг с другом в политике, особенно на сходках. Знаешь, бывает иногда так, что Ложа Луны объявляет какой-нибудь известный

артефакт, участок земли или крупицы древнего знания, «в своей юрисдикции», и предъявляет на него свои права. Ложа Солнца делает то же самое. Я допускаю, что отчасти это борьба за влияние, но она позволяет быть уверенным, что всё находится в наиболее достойных этого руках. Это, как вести войну для Арунов и разговаривать с духами для Теургов, понимаешь?

Большинство членов нашего племени склоняется к той или иной ложе уже вскоре после Первого обращения. Членство в ложе приветствуется для хомидов, в то время, как люпусы вольны делать, как им вздумается, и не спрашивай меня, почему так. Также ты не можешь выбрать обе ложи. Ты, конечно, можешь перейти из одной ложи в другую, но делать это нужно с крайней осторожностью: ведь подобным образом ты можешь потерять уважение в глазах нашего племени. Ложи устраивают два больших совместных празднества на оба солнцестояния. Празднование Зимнего Солнцестояния открыто для всех Гару. Это шумное мероприятие дает хороший шанс расслабиться и узнать что-то новое о других племенах. Летнее Солнцестояние – это лучшее время для обновления наших уз с Гелиосом и Луной, так что присутствие посторонних лишь оскорбит святость этого события.

Государь же по самой своей природе совмещает в себе обе ложи: он должен быть беспристрастным. Так или иначе, но официально ложи представлены именно в королевском суде. И тут они, действительно, играют огромную роль; видишь ли, Ложа Солнца разрешает вопросы, связанные с человечеством и физическим миром, в то время как Ложа Луны заведует делами люпусов и духовными вопросами. Каждая ложа представлена шаманом, управляющим и сквайром. Два шамана – всегда Теурги, они дают королю советы относительно духовного и физического мира. Управляющие – всегда Филодоксы, они направляют войну племени против Вирма. Сквайры – это Галлиарды, следящие за силами обороны, они приглядывают за возможностью вторжения, как, к примеру, Страж Каэрна. Сенешаль входит в обе ложи и может принадлежать к любому покровительству, хотя Аруны удерживают эту должность с 1300-х годов. Рагабаши поговаривают, что мы узурпировали их бывшую

должность, и на этой почве у нас есть некоторые трения. Так что, как видишь, обществу Клыков по-настоящему нужно лишь шесть членов лож, но, в погоне за влиянием, ложи вовлекают всё больше Клыков в свои ряды.

Обе ложи следят за исполнением законов и Литании. Также они пытаются следовать Соглашению. Когда две ложи встречаются, Ложа Солнца располагает свои символы в северном направлении от места встречи. Ложа Луны использует южную сторону. Слышал, что Восточные дома предпочитают ориентироваться на восток-запад. Представляю себе бедного Филодокса, вынужденного подготовить встречу между всеми домами. Наше племя слегка повернуто на формальностях; я видел, как кровь проливалась из-за неправильно занятого места.

Солнце

Я, как Арун, состою в Ложе Солнца, и ты наверняка тоже остановишься на этом. Ложа Солнца учит порядку, дисциплине, превосходству рациональности и интеллекта. Мы – слуги Гелиоса, и крепко связаны с Соколиными духами-ткачами, Детьми Карнака. Наша ложа соотносится с миром людей и имеет глубокие корни в нашей многочисленной Родне. Мы хорошо разбираемся в политике и коммерции, хотя непосредственно возглавляем лишь маленькие, основанные на сельском хозяйстве предприятия. Большинство из них – это торговые фирмы, мелкое программное обеспечение, посреднические компании и тому подобное. Также мы контролируем много музеев и частных библиотек. Галлиарды и Аруны тяготеют к нашей ложе.

Луна

Серебряные Клыки из Лунной Ложи ищут экстатических и спонтанных ощущений. Клыки этой ложи служат Луне и сохраняют крепкую связь с той частью выводка Сокола, что зовется Когтями Гора[1]. Члены ложи исследуют мир духов, забираясь далеко в глубины Пенумбры. Ложа ответственна за люпусовскую часть нашего племени, и зачастую люпусы и метисы, выбирающие ложу, склоняются именно к Ложе Луны. Как правило, её оккультные ученые лучше наших. Но

так же, как мы, они контролируют множество музеев и личных библиотек. Теурги и Рагабаши придерживаются Ложи Луны. Филодоксы же делятся поровну между ложами – как им и положено.

Обновление

Движение Обновления является недавним феноменом и активно протекает в обеих ложах. Думаю, оно началось в Доме Мудрого Сердца, хотя сейчас набирает обороты по всему миру. Обновленцы выступают за активизацию духовной жизни, что поддерживается такими представителями, как Король Альбрехт и Король Найяр из Алых Грив. Они верят, что единственным путем к спасению для племени станет некое «духовное возрождение». Хотя спроси двух сторонников Обновления, что это значит, и ты получишь три разных ответа.

У них есть свои последователи в обеих традициях и в современно настроенных кругах нашего племени. Хотя, по многим пунктам, они решительно противоречат нашим устоям. Многие из них защищают идею роста численности Родичей Серебряных Клыков за счет браков с Родней других племен. Причем большинство нашего племени подумывает согласиться с этой ересью.

Американские сторонники Обновления возлагают большие надежды на Короля Альбрехта, хотя он и не признает принадлежности к ним. Тогда как многие Обновленцы поддерживают правящих монархов (в большей или меньшей степени), большинство Роялистов потеряло к ним доверие.

Роялисты

Большинство нашего племени, ориентируясь на их взгляды, можно назвать роялистами с маленькой буквы. Помню, как впервые почувствовал свою принадлежность к Серебряным Клыкам. Люди на улицах тогда протестовали против войны во Вьетнаме и кучи других вещей, а старые империалистические сморчки из моей стаи пытались научить меня «добродетелям монархии». Они казались страшно устаревшими, но очень скоро мне показалось, что

они попали в точку. Мы не людская знать, мальчик. Как Серебряные Клыки и как Гару, мы защищаем ту невыразимо огромную мистическую парадигму, которую я не в силах постичь. Хорошо, если я воспринял половину тех традиций, что пытались внушить мне старейшины племени, но наша истинная суть и предназначение мне предельно ясны. А что касается всех этих церемоний и убранств – многие из них продолжаются уже долгое время, и каждому из них есть чертовски веское объяснение. Не суди сразу всё то, что кажется тебе странным.

С другой стороны, Роялисты (с большой буквы Р) – это отдельная политическая группировка. Они частенько заправляют делами в нашем племени, хотя не называются отдельным лагерем. Больше всего они заинтересованы в распространении нашего монархического влияния на другие племена, и именно они руководят политикой нашего племени сегодня. Они руководствуются разными мотивами. Некоторые, наиболее честные традиционалисты свято верят в необходимость объединения перед лицом Апокалипсиса под руководством Серебряных Волков. Другие просто охотятся за властью. Но, пока Роялисты в нашем племени занимают ведущие позиции, в остальных племенах они терпят поражение. Почти в каждом племени найдутся Гару, до сих пор положительно относящиеся к восстановлению былого превосходства нашего племени, но их число всё уменьшается.

Роялисты регулярно шлют посланников к другим племенам. Я слышал, что они являются любимыми фольклорными персонажами Костегрызов.

Железное Жречество

Если быть честным, эти Серебряные Клыки беспокоят меня. Я, конечно, знаю, что Смерть – это необходимая часть равновесия Гайи, но, честно говоря, некоторые из этих Гару выглядят и пахнут как мертвые. (Хотя некоторые Молчаливые Странники поражают меня тем же.) Я как-то не уверен, что это нормальное положение вещей. Хотя в наших легендах и сказано о том, что первый Волк умер, чтобы спасти Гайю, и с тех пор знает «Тайну Смерти». Вот с тех времен и существует небольшая каста Теургов

Серебряных Клыков, предназначенных хранить этот секрет. У жречества есть сторонники в обеих ложах. Ты легко узнаешь их: они и их служители носят белые робы, покрытые знаками смерти нашей культуры, и не только. Вот такая история. Знаки эти расшиты почти невидимой серебряной нитью, и лишь немногие хотят приблизиться, чтобы рассмотреть их повнимательнее.

Железное Жречество входит в число тех немногих, кому доступен вход в так называемую Темную Умбру, где живут призраки. (Другой группой являются Молчаливые Странники.) Я слышал истории о Железных Жрецах, убивавших взглядом. Несомненно, что они являются врагами Общества Нидхёгга из Повелителей Тени. (Но это уже совсем другая история.) Несмотря на их зловещую репутацию, жречество является одним из наших мощнейших орудий против Вирма. Если встретишь жреца, окажи ему глубокое уважение и гостеприимство.

Семьи Родичей

Говоря в общем, наша Родня – это исключительное братство. Мы выбираем их, исходя из их способностей, верности и, конечно, красоты. В самом деле, хорошо быть королем. Как бы то ни было, многие наши Родичи также сражаются с Харано. Это зачастую снижает их эффективность, но делает еще более опасными для наших врагов. Родичи Серебряного Клыка происходят из состоятельнейших и сильнейших семей по всему миру, но один взгляд на тебя говорит мне о том, что ты это уже прекрасно знаешь.

Примером наших Родичей в Северной Америке могут служить Делакурты из Нового Орлеана (принадлежащие к Дому Сверкающего Глаза), Ротшильды (семья из Нерушимого Сердца, заработавшая своё состояние на железных дорогах Старого Запада) и нефтяные магнаты Бательсы. Семья Короля Альбрехта, одна из самых успешных в Новой Англии, сумела разбогатеть на внедрении старых добрых природосберегающих технологий в сельском хозяйстве. Я в курсе, что некоторые семьи из Дома Противников Вирма водят ниточки в ФБР, но ты от меня этого не слышал.

Большинство из нас прослеживают свою линию с обеих сторон – Родичей и Гару, и соответственно берут имена. К примеру, у меня не было родителя Гару – не смотри на меня так, мальчик, моя кровь такая же густая как твоя – так что я взял фамилию Ротшильд. Если бы моя мать была Гару, я бы вместо этого взял её имя. Смотри на вещи просто, даже если некоторые Клыки, имеющие предков Гару, и чувствуют своё превосходство. Думаю, они скрипят зубами каждый раз при упоминании имени короля. Да, ты угадал, сынок: Альбрехты – семья прекрасных Родичей, но у короля не было родителя Гару. Возможно, его потомство станет Гару, и уж тогда-то имя Альбрехт тоже станет именем волков. Сбивает с толку, не правда ли? Но как раз для таких случаев у нас и есть Галлиарды.

Литания

Делать хорошее и слышать дурное — удел царей.

Антисфен (V-IV века до н.э.)

Во многом, именно наше племя ответственно за создание и соблюдение Литании, хотя в течение последних столетий наша роль уменьшилась. Сейчас каждое племя само руководит исполнением Литании так, как ему видится в эти дни, но это не останавливает нас от «вмешательства в чужие дела», когда другие средства не помогают. Многие Гару до сих пор видят в нас окончательных толкователей Литании и обращаются к нам за советом.

Гару не спариваются с Гару

Говорят, что наше племя помешано на чистоте крови. Это правда. Лишь немногие из нас, исключая Сторонников Обновления, согласились хоть когда-нибудь встречаться с Гару или Родичем из другого племени. Ирония состоит в том, что наш уменьшающийся генофонд несет много дефектов, которые ведут к нарушению догмата. Чистота выводка особенно важна для аристократии нашего племени, которая несет в себе наиболее удивительные гены.

Мы строго следовали этому правилу на протяжении почти всей истории; нельзя было встретить метиса Серебряных Клыков до XVIII столетия. С этих пор ухудшающаяся обстановка заставляет нас всё чаще обращаться к нашему собственному виду для поддержки и воспроизведения. Пока эти караки[2] в меньшинстве, но число их растет. Отпрыски подобных союзов – изгои почти во всех домах, они чрезвычайно неуравновешенны.

Сражайся с Вирмом всегда и везде

Вирм боится нас, лидеров Гару. Невзирая на наши проблемы, мы всё еще сдерживаем могучих врагов. Вынужденные действовать сообща, мы можем стать военной машиной, наносящей невосполнимый урон слугам Вирма. Когда подобное случается, остальные племена сплачиваются вокруг нас. К несчастью, они говорят, что им сложно заметить разницу между настоящим натиском Серебряных Клыков и последней попыткой нашего лидера создать иллюзию величия. Вирм и Повелители Тени стремятся размыть понятия, распуская ложные слухи о нас. Вправду, мы всё еще сильны когда дело касается атак извне, но страдаем от ржавчины Вирма, разъедающей нас изнутри. Однако этим не следует делиться с другими племенами. Это внутренняя проблема и мы разберемся с ней сами.

Уважай территорию других

Это нехитрое положение легко соблюдать, потому что технически все территории – наши. Большую часть заселенной земли наши монархи провозгласили протекторатом. В прошлом мы действительно правили ею, руководя территориями совместно (зачастую) с другими племенами. Теперь же территория, которой мы владеем, представляется лишь жалкими крохами того богатства. Долгое время другие племена в одиночку правили их территориями; только самые сумасбродные дворяне нашего племени до сих пор оспаривают это. По практическим соображениям мы должны уважать территорию других племен, и ожидаем от них подобного же мудрого поведения. Мы всё еще разрешаем территориальные споры других племен, иногда силой.

Принимай благородную капитуляцию

Мы строго придерживаемся древних традиций чести в битве, которую многие чужаки уже не понимают. По нашим законам, правило благородной капитуляции представляется чем-то темным, но я уверен, что старейшины скоро вобьют его в тебя. Логичные обоснования этого правила похожи на те, что были во времена средневекового рыцарства, но, на самом деле, они пришли к нам от гораздо более древних (и диких) обычаев. Нас горячо волнует уменьшающаяся численность Гару, и мы всегда щадим тех, кто просит о благородной капитуляции. Тем не менее, наша гордыня мешает нам просить пощады самим, поскольку многие признают поражение от рук «низшего» позорным. Возможно, это глупо, но нам проще оказывать милосердие самим, чем просить о нём.

Повинуйся старшим

Это положение являлось основой нашей власти и авторитета тысячелетиями. По большей части Гару – существа иерархические, и всегда полагались на наш авторитет «альфа-племени». Наши наставники учат клиатов традициям иерархии и естественному порядку вещей. Уважение к рангу приносят племенная принадлежность и голубая кровь. Но Серебряный Клык любого ранга рассматривается нами как высший по положению, чем не-Клык такого же ранга. К сожалению, не все племена так же смотрят на вещи, что зачастую приводит к конфликтам.

Выступая за превосходство нашего племени, аристократия всё же признает авторитет лидеров других племен. Поведи себя плохо в каэрне любого племени – и их старейшины надерут тебе уши так же, как любому другому щенку. Если такое случится – не приходи ко мне рыдать в жилетку.

Первая доля добычи – высшим по статусу

Большинство племен приписывают нам это правило, даже сегодня. Мы всё еще требуем первый кусок от

добычи сильнейшему из нас, хотя племенные ранги тоже играют свою роль. Предъявление прав на добычу от Серебряного Клыка обычно равняется требованию не-Клыка (в некоторых случаях двух) рангом выше его. Вопреки сведениям пропаганды Повелителей Тени, мы обычно щедры в случае успеха и награждаем согласно истинным заслугам.

Нельзя есть человеческую плоть

Как арбитры Согласия, мы решительно придерживаемся этого положения. Здесь двух мнений быть не может: мы всегда жестоко накажем любого Гару, нарушившего запрет.

Уважай младших по статусу – все от Гайи

Вопреки весвозможным нападкам, наше племя честно соблюдает это правило. Во многом, как мне кажется, мы всё еще рассматриваем другие племена как наших детей, неуправляемых, но любимых. Можно сказать, что «положение обязывает», но это хорошо раскрывает наше поведение по отношению к нашим подданным. Даже в зените нашей славы и власти, наше правление редко было жестоким или несправедливым. Большинство Гару из других племен, с некоторыми примечательными исключениями, понимают это и не требуют воздаяния за наши грехи сейчас, когда мы попали в тяжелые времена.

Нельзя поднимать Завесу

Как племя, мы строго соблюдаем Завесу. Однако наше индивидуальное поведение становится в последнее время всё более сумасбродным. Наше отшельничество и Харано приводят к тому, что некоторые из нас недопустимым образом подвергают опасности. Мы реагируем на подобные нарушения согласно тяжести совершенного проступка, принимая необходимое участие, либо безжалостно карая виновника.

Не заставляй свой народ ухаживать за тобой в болезни

Из всех положений Литании исполнение именно этого дается нам с наибольшим трудом. Как заявляют многие чужаки, большинство из нас в своем роде «больны». Мне плевать, что говорят на трибунах, сейчас не «великое время быть серебряным». Всех нас, в какой-то степени, накрыло слабоумие, и если мы надеемся выжить как племя, у нас нет другого выбора, кроме, как заботиться о ранах друг друга. Это позволило некоторым чужакам, а более всего Потомству Фенрира, сделать заключение о том, что наше племя лишь пестует свою слабость. Другие, такие, как Дети Гайи, поддержали наши действия, потому что поняли наше положение. Многие из нас рассматривают это de facto нарушение Литании цивилизованной привилегией монархии, облагораживающей более «примитивные» дикие правила поведения. Это может не согласовываться с твоими инстинктами Гару, но именно так обстоят дела.

Лидера всегда можно сменить в мирное время

Это весьма действенный принцип, но мы придерживаемся его лишь отчасти. Серебряный Клык всегда может сменить Серебряного Клыка в мирное время, а другие племена вольны менять своих лидеров. Но мы не распространяем это право на лидерские позиции нашего племени. Наше положение незыблемо и вечно.

Лидера нельзя менять во время войны

Этот пункт довольно туманен с тех пор, как приближающийся Апокалипсис поставил нас в условия непрекращающейся войны. Благодаря силе данного запрета, большинство племен продолжают поддерживать нас, но многие втайне думают, что мы ведем их к гибели. Наши соперники используют эти опасения, чтобы повернуть другие племена против нас. Ведь нет недостатка в претендентах на роль альфа-племени. Наиболее очевидными из них являются Повелители Тени,

но они хотят этого слишком сильно. Серебряные Клыки могут пасть, но Повелители Тени ввергнут нас в забвение. Достойными соперниками были бы Потомки Фенрира, но я не думаю, что их следует бояться, вплоть до последних дней Апокалипсиса. У Гуляющих По Стеклу, Уктена и даже у Детей Гайи есть вкус к власти, но они начнут действовать, только если мы сразим Вирм и войдем в новый Рассвет времен. В нашу пользу говорит тот факт, что ни одно другое племя даже близко не достойно занять наше место.

Не подвергай каэрн опасности

Благодаря прошлым великим победам, число наших каэрнов непропорционально превышает необходимое нашей численности. Это дает нам определенное тактическое преимущество. Поэтому этот запрет Литании мы соблюдаем строго, как никогда.

Мы заботимся не только о себе, соблюдая это правило. Когда Вирм подчиняет себе еще один каэрн Гару, даже принадлежащий Повелителям Тени или Стеклоходам, еще немного приближает Гайю к смерти. Наши воины умирали, защищая даже каэрны Костегрызов. И так должно быть: Гайя не ожидает от нас меньшего.

Безумие

Бывают в жизни положения, выпутаться из которых можно только с помощью изрядной доли безрассудства.

Ф. Ларошфуко, Максимы

Не хочу пугать тебя, мальчик, но и приукрашивать я тоже не намерен. Наше племя сходит с ума, и ты не являешься исключением. О, на свете есть существа и побезумнее. На фоне Танцоров, так же, как худших представителей вампиров, мы смотримся оплотами порядка, но мы уже ненормальны. У всех из нас есть свои периоды просветления, большую часть времени многие из

нас рассудительны и разумны. Но лишь немногие могут похвастаться абсолютным здоровьем ума и духа.

Некоторые представители других племен понимают, что мы изо всех сил пытаемся удержаться на краю реальности. Мы лишь тень того, чем мы были когда-то. Есть старая поговорка: «Тот, кто отбрасывает тень, должен стоять на солнце». Это про нас. Тьма в нашем племени соизмерима лишь с нашими величайшими деяниями. Мы познали такие взлеты и падения в своем существовании, которых никогда не понять «защищаемым» Гару. Я могу описать наше безумие, лишь как пагубное подводное течение. Ты поймешь, что я имею в виду, когда оно захватит тебя.

Некоторые из нас неуравновешенны с рождения, но большинство не сталкиваются с проблемами до Первого Обращения. Извини, но даже если ты ничего не почувствовал до сих пор, то вскоре точно поймешь. Мой совет: когда это случится, ищи другого Клыка или духа Жар-птицы, которые отвлекут тебя разговорами. Кроме них, Дитя Гайи, Фианна или Звездочет тоже хорошо справятся с ситуацией, но нам придется разубеждать тебя после этого.

Есть также несколько уловок, которые помогут тебе удержаться некоторое время. Мы, Аруны, можем преодолеть даже Харано с помощью Ярости, когда нужно. Ты не можешь сопротивляться ему вечно, но достаточно для того, чтобы работа была сделана. Безумие делает нас более чувствительными к Вирму, но само оно не от Вирма.

Наше безумие может быть результатом вырождения, как считают большинство Гару, но некоторые Серебряные Клыки видят в нем гораздо более глубокие, духовные корни. Они думают, что наше племя совершило некое злодеяние в прошлом, за которое Гайя, в качестве духовного искупления, наложила на нас безумие. Единственным, с их точки зрения, путем к спасению, является исправление нашего греха. Не уверен, что их гипотеза верна.

Также мы можем сдерживать или вообще перенаправлять наше безумие с помощью разнообразных

правил и церемоний. Как сражаться с безумием – твое дело, но помешательство может работать и на тебя. Наши враги и соперники боятся нашего безумия, и это дает нам немного времени.

Вдобавок, существуют молодые, как ты, Гару, еще не слишком много повидавшие и не павшие под натиском смертоносного уныния, которые вселяют надежду в сердца самых почтенных и убеленных сединами старейшин нашего племени. Да, все взгляды обращены на тебя, юный господин. Чего от тебя хотят? Ты можешь быть одним из тех, кто найдет выход из нашей маленькой частной лечебницы, тем, кто однажды и навсегда освободит нас от Харано. А, может, и нет. Но ты должен попытаться.

Ладно, взбодрись и хлебни-ка еще виски, мой юный друг. Мы еще не закончили.

Глава 3: Что Приобретет Тот, Кто Завоюет Весь Мир?

Обзор мира

Тот, кто правит всеми, для начала должен быть хозяином самому себе.

Филип Мессинджер «Крепостной»

Серебряные Клыки по всему свету

Ты, должно быть, щенок Стоквеллов. Чувствуй себя как дома. Можешь называть меня Александрой. Да, это русское имя, но я оставила Россию давным-давно; твой дом был так любезен, что предоставил мне убежище. Нет, не беспокойся из-за следов грязи на коврах. Пускай об этом заботится торговец тканями.

Судя по твоему состоянию и запаху виски в твоем дыхании, я могу смело утверждать, что ты общался с Мартином Ротшильдом. Ты не первый, кого он присылает ко мне в подобном виде. Видимо, моей работой становится

выводить вас из него. Вижу, ты удивлен, что видишь Клыка в столь почтенном возрасте. Да, не многие из нас переживают тридцатилетний рубеж. Меня же Гайя благословила много лет созерцать её циклы.

Но, перво-наперво, мой Родич позаботится о твоей руке, об этом надрезе на ноге, и сделает что-нибудь с разорванной щекой. Потом ты примешь ванну и переоденешься. То, что ты Гару, еще не дает тебе право быть неряхой. Когда всё это будет сделано, мы сядем обедать, и я начну твой инструктаж.

О, так уже гораздо лучше. Айрис часто разочаровывает, а ты – очаровательная компания. Пойдем. Пока они начищают блюда, мы, пожалуй, прогуляемся по саду. Мне жаль, что ты не можешь видеть его весной, но я и зимой нахожу его восхитительным. Пруд замерз; смотри, как в нем отражается великолепие Луны. Возможно, позже я покажу тебе духов льда, что живут здесь. Чувствуешь этот ледяной ветер? Он пробирает тебя до косточек, но славно придает бодрости.

О, и мои розочки. Посмотри, как поблескивают их шипы под коркой льда. Нет, не спускайся вниз по тропе! Эти розы не любят незваных гостей, хотя остро реагируют только на прислужников Вирма. Несколько месяцев тому назад они поймали парочку фоморов и славно их выпотрошили. Пришлось убрать тела, конечно, ведь фоморы – никудышное удобрение. Я изучала растения и их свойства у моего наставника из Дома Мудрого Сердца. Этот дом познал тайны Гайи, а я была достойной ученицей.

И это подводит нас к тебе, клиат. Сейчас у тебя началась жизнь, отличная от той, которая была тебе известна ранее. Ты приобрел новые способности, которые ты не сможешь игнорировать, идя по пути раскрытия твоей истинной сути. Я собираюсь рассказать тебе о Семи, и я подразумеваю под этим Семь Великих Домов нашего племени. Я немного остановлюсь на потерянных домах и на других племенах Гару, наших подданных и подопечных. Затем, если час будет не поздний, я расскажу тебе о некоторых других созданиях, населяющих мир. Всё очень поверхностно, я знаю, но этого должно быть достаточно.

Тринадцать Домов

Всего было тринадцать домов, как больших, так и малых. Шесть из них погибло либо исчезло с течением времени; настоящая сила нашего племени покоится на тех семи, что остались.

Семерка

Семь семей Серебряных Клыков определяют сегодня судьбу нашего племени. Над каждым из них стоит король или королева, хотя на Родине мы звали их царем или царицей. У каждого дома свой особый характер и зачастую различные программы действий. Боюсь, что вся эта политическая суета, производимая интригами этих домов, лишь добавляет жару.

Сверкающий Глаз (Северная Европа)

Многие известные члены этого дома бережливы, свирепы и чуть более безумны, даже по стандартам Серебряных Клыков. Это один из наиболее загадочных наших домов. Большинство его представителей проживают во Франции, Германии и скандинавских странах. Она правят здесь железной рукой еще со времен Римской Империи. На всем просторе Европы они считаются значительной силой, и другие племена, противоречащие эдиктам Сверкающего глаза, подвергают себя опасности.

Ходят слухи, что эта семья поддалась Вирму, но я верю в обратное. Мои посланники докладывали, что дом успешно очистил себя от элементов Вирма, но, вследствие этого, лидеры дома подозревают всех остальных в зараженности Вирмом и замышляют заговор против них. Последняя версия как раз согласуется с тем, что я знаю о повадках дома, которые слегка параноидальны. Кроме того, эта паранойя не безосновательна. Сверкающий Глаз – это один из двух могущественнейших домов (другой – дом Противников Вирма), и он начал борьбу с другими домами. Хотя пока всё это вылилось лишь в полемику с Домами Мудрого Сердца и Сурового Воя.

Сверкающий Глаз находится на границе Теневого Занавеса, и есть опасения, что всё, что происходит сейчас с Россией, вскоре случится и с ним. Правительница дома, Анна Прованская, умелый Теург, дуэлянт и большая загадка. Некоторые говорят, что в ней течет кровь фей, но я отрицаю эти слухи. Она зачастую далека от дел дома, путешествует по глубокой Умбре. Её столь же загадочный брат, Кальвин Прованский, правит в её отсутствие.

Нерушимое Сердце (Канада и Средний Запад Америки)

Первоначально Нерушимое Сердце было Европейским домом, занимавшим пространства Испании, Италии и Франции. Когда же в Европе наступили тяжелые времена, члены дома были среди первых европейских Гару, эмигрировавших в Новый Свет. Пока европейцы расселялись на Среднем Западе и в Канаде, Нерушимое Сердце в первых рядах захватывали для себя обширные пространства. Иногда это вело к столкновениям чужестранцев с коренными Красными Когтями и Вендиго, хотя эта вражда остыла со временем. Основным делом Нерушимого Сердца стало посредничество между нами и другими племенами.

Многие Европейские Гару переезжали в Америку, чтобы избавиться от господства королей Старого Света. Другие же осознавали необходимость сохранения традиционной иерархии Гару в Новом Свете. Как бы то ни было, Дом Нерушимого Сердца принял беспрецедентное решение, сосредоточившись на городских центрах. Сегодня он ведет успешный бизнес на территориях огромных мегаполисов по всей Канаде и Среднему Западу. Это «приземленный» дом, но, похоже, именно он заслужил огромное уважение других племен.

Наиболее крепкий и надежный из Семерки, Дом Нерушимого Сердца, находится в смертельной опасности. В последнее время они потерпели ряд больших неудач в Чикаго. Кроме того, серия атак неизвестных сил разрушила один из четырех главных каэрнов. Об этих атаках ходят дикие слухи. Лидер дома, король Сайрус Утёс[1], рассылает

повсюду воинов, которые пытаются выяснить, что же произошло. Его советники шепчутся о подверженных Вирму магах или даже о Неблагих феях.

Нерушимое Сердце издревле имело крепкие союзы с Домом Противников Вирма и с Домом Мудрого Сердца. Но в последнее время дом замкнулся в себе, пытаясь защититься от внешних угроз. Сайрус Утес – хороший король, но я слышала, что его положение ухудшается с неимоверной скоростью.

Алые Гривы (Азия и Индия)

Многие думают, что наше племя происходило только лишь с Запада и из России. Но это не так. Алые Гривы были влиятельной силой в Азии и Индии на протяжении тысячелетий. Члены племени мигрировали на восток с первыми людьми, заселяя современные территории Индии, Пакистана, Китая, Бирмы и Вьетнама. Во времена колонизации европейскими Гару своего региона, Гривы поддерживали их, сочетаясь со стадом европейских Клыков. Затем они вернулись к привычному ходу вещей, хотя комбинированные черты европейского стиля остались в их привычках.

Прозванные так за свирепость в бою, Алые Гривы являются малой, но влиятельной силой на Востоке. Кажется, им понятны странные перевертыши и еще более странные вампиры, обитающее там, так что они, по сути, единственные, сумевшие успешно закрепиться в странах Восхода. Как-то они обмолвились, что враги, с которыми им приходится сталкиваться, неизвестны остальным Клыкам; слишком много секретов, мне кажется.

Их король, Палмарстан Найар, старше, чем выглядит. Может показаться, что ему около тридцати, но, на самом деле, ему больше семидесяти. (Я думаю, что он заключил сделку с духом Жар-птицы.) У него было несколько поползновений в сторону Обновления, но он всё еще твердый хранитель традиций. Он пробудил своё племя от Харано, в котором оставил их его предшественник. Многие Гару склонны сравнивать его с Королем Альбрехтом.

Мудрое Сердце (Средиземноморье и Ближний Восток)

Один из старейших и наиболее загадочных домов – это Мудрое Сердце. Когда- то у меня был наставник из Мудрого Сердца, но я переняла от него лишь малую часть его знаний.

Как и предполагает его имя, этот дом – самый думающий. Мудрое Сердце – это хранители тайн Гайи, и они поистине наделены Дарами Земли. Зачастую, эти Гару странниками скитаются от одного региона к другому. Когда-то они были очень влиятельны в античной Италии и Греции, но эта власть осталась в прошлом. Они бывают там время от времени, устраивая молниеносные рейды на правителей вампиров.

Серебряные Клыки из этой семьи появляются также в Турции, Грузии, Азербайджане и Узбекистане. Недавно они потеряли свою старую базу, Каэрн Аральского Моря, в борьбе с превосходящими силами Вирма – Теневой Занавес расширился и поглотил священное место. Место этого погребения имеет значение для всех Гару.

Лидер дома, Король Тарики, происходит из одной древней и уважаемой месопотамской династии. Он хранит союз нашего племени с Детьми Карнака, также у него есть союзники среди группы Ведьмоименующих[2], имеющих связь с Гайей. Король Тарики ходит по грани между жизнью и смертью. Хотя его дом и посвящен Гайе, Тарики возглавляет Железное Жречество и наверняка знает Тайну Смерти. Он исчезает в Умбре на долгие годы, возвращаясь лишь затем, чтобы раздать приказы правящим за него сыновьям. Он даже может скитаться по Темной Умбре. Он непостижимый владыка; никто из нашего племени не может предугадать, каким он вернется в следующий раз.

Свирепый Вой (Великобритания)

Мои агенты рассказывают, что Свирепый Вой испорчен Вирмом и находится в состоянии, близком к гражданской войне. Это был один из сильнейших и досточтимейших

домов, но его власть закончилась вместе с Британской Империей.

В самом деле, удача отвернулась от него как раз в двадцатом веке. Мне жутко от разочарований Гару, неизбежно влекущих их к горечи и Харано. То было время отсева, и Разлагающий Вирм разделил их дом надвое. Два короля умерли на престоле за последние три года, а их сегодняшний правитель, Королева Мэри, – молодая и неопытный Арун из Шотландии. Она – дочь последнего короля, и всеми силами стремится объединить оставшиеся верными отряды против некоторых могущественных, но погрязших в сетях Вирма, аристократов.

Обе фракции пытаются сохранить свое противостояние втайне, хотя слухи доходят до остального племени. Я слыхала, Королева Мэри вербует добровольцев среди Серебряных Клыков других домов. Немногие из других племен догадываются о кровавой бане, царящей в уделах Серебряных Клыков повсюду на подвластной территории.

Несмотря на его разделение и всё уменьшающееся число, Свирепый Вой еще нельзя списывать со счетов, а его члены правят по всей Великобритании. Большей частью они живут в Дувре, Бате, Эдинбурге и Дублине. Дом охраняет большой каэрн под Лондоном и имеет удивительное число представителей в Уэльсе.

Противники Вирма (Северо-восток Америки)

Дом Противников Вирма самый молодой, и держит под своим контролем Северо-восток Америки. Наиболее сильна семья в сельской местности близ Филадельфии, Бостона, Нью-Йорка и Вашингтона.

Сам дом зародился в Англии, Франции и Испании в середине XIV века, за столетие до того, как был открыт Новый Свет. Я уверена в том, что возникновение дома была связано с внутренними волнениями, хотя до сих пор обстоятельства зарождения дома остаются крайне неясными. Похоже, он возник из хаоса Инквизиции и

появился именно тогда, когда Гару нуждались в нем более всего.

Когда Гару из Противников Вирма были провозглашены другими племенами героями, у Сверкающего Глаза и Свирепого Воя не оставалось другого выбора, кроме как признать их право на власть. Старейшины, возможно, очень оправданно, забеспокоились о резком расширении численности дома, но их опасения не сбылись. Вскоре после открытия Нового Света, дом покинул Европу, что называется, en masse. По правде говоря, когда дом покинул Европу, он увел много членов из многих других домов, и даже из других племен. Эта диверсия повлияла и до сих пор влияет на отношение к этому дому даже сегодня.

Несмотря на свои ранние триумфы, Дом Противников Вирма страдает от Харано чаще остальных. Вначале семья переезжала на новые территории, с юношеским оптимизмом глядя в будущее, в то время как другие дома плавно скатывались в безумие и отчаяние. И только в начале XX столетия проявились первые признаки Харано. Эффект усилили две мировые войны, и с 1950-х дом стал уверенно опускаться.

Якоб Морнингкилл стал королем вскоре после Второй Мировой Войны, и зарекомендовал себя справедливым и жестоким правителем. Многие надеялись, что он вернет потерянную надежду и укажет направление. В начале его правления Дом Противников Вирма смог внедрить своих агентов из Родни в системы национальной безопасности Соединенных Штатов и Канады. (Немногие Гару понимают, насколько это помогает сохранить Завесу.) К несчастью, здравый рассудок покинул Морнингкилла вместе с молодостью. Он и большая часть дома увязли в бессмысленной суете, пока стая Черной Спирали не прикончила их во внезапной атаке на Северовосточный Каэрн. Трон остался пустым, но желанным.

Первым претендентом на престол был Аркадий, запятнанный Вирмом Арун из Дома Полумесяца. Альбрехт Морнингкилл, отвергнутый внук Якоба, был вторым. Я мало знаю о том, что произошло после, но Альбрехт явил миру

величайший фетиш нашего племени – Серебряную Корону! Это, естественно, принесло ему королевскую власть, и новый король стал широко известен среди других племен. Некоторые, включая Черных Фурий, Детей Гайи, Фианна и Стеклоходов, также приветствовали его. Даже самые суровые критики нашего племени вынуждены были согласиться с тем, что Американские Клыки «хорошо знают свое дело». Никто не знает, сколько так будет длиться, но, в связи с надвигающимся Апокалипсисом, наверное, не так уж долго.

Полумесяц (Россия)

Я была рождена для этого дома. И лишь моя стыдливость мешает мне открыть, как давно это было. Среди домов Серебряных Клыков Полумесяц – старейший, хотя Мудрое Сердце и Алые Гривы до сих оспаривают это право. Именно наше слово было решающим и во времена Владычества, и во времена Согласия, именно мы вели Войну Гнева. Мудро и властно мы правили тысячелетиями, наш род восходит к Рассвету Времен. Казалось, мы были в зените славы, но произошло кое-что очень опасное. Возможно, семена были посеяны в ходе Войны гнева, или сыграли свою роль крайности Владычества, но именно Полумесяц называют корнем «первоначального греха».

Вопреки этим обвинениям, большинство согласно с тем, что мы были одними из наиболее непримиримых врагов Вирма. Великие имена Полумесяца, например, Алекинг Рубящие Когти и Королева Валидус, превозносятся в легендах всех Гару. Мы заточили Кощея Когтя Вирма, освободив Гайю от его удушающей хватки. А в более давние времена Юрий Царевич и София Царевна (вместе с Гару из других племен) повергли Змия Шаркала, одного из могущественнейших прислужников Вирма. Но после каждой победы, Вирм возвращался и становился сильнее прежнего. По правде говоря, его постоянные атаки полностью разбили наш дом после Первой Мировой Войны.

Теперь Полумесяц «правит» на отчаявшейся, возможно, обреченной земле. Вирм обратил большую часть России в пустынные просторы. Вампиры свергли нашу власть в мире людей во время Революции, невольно обрекая себя на

смерть в период появления Теневого Занавеса. Яростно сражаясь, Дом Полумесяца и другие русские Гару всё-таки проиграли войну против Вирма, когда сверхъестественные границы России закрылись.

Большая часть моего дома предпочитает рассказывать сказки о нашем былом величии, нежели обращать внимание на сегодняшнюю опасность. Наш правитель, Царь Николай Иванович, был ненормальным параноиком, даже в большей мере, чем Якоб Морнингкилл. Он распустил Солнечную Ложу, отослав её членов в другие страны (за что, кстати, многие сейчас и благодарны). Царская стая Серебряных Когтей продолжала поддерживать его на тот момент, что мы потеряли связь с Россией, так же, как и Потомство Фенрира, но и они уже теряли терпение. Последний раз, когда его видели перед тем, как был опущен Теневой Занавес, он руководил масштабной атакой несуществующих отрядов.

Крушение Дома Полумесяца – одна из величайших трагедий современности. Гару Полумесяца из последних сил сражались между этими двоякими Сциллой и Харибдой, гордыней и Харано. Перед началом Теневого Занавеса, некоторые из них даже обратились к Вирму. Это было в 1991. Кто знает, что произошло с тех пор? Другие дома пытались это выяснить, но даже то немногое, что известно, разочаровывает. Большинство верят, что Царь уже должен быть мертв. Многие думают, что он увлек вместе с собою и дом. Единственная моя надежда состоит в том, что его племянница Татьяна каким-то образом получила трон.

Потерянные Дома

Наше племя включало в себя много домов, больших и малых, в былые дни славы. Многие из них вымерли, растворились в Умбре или канули в безвестность. Тем не менее, шесть из них мы помним.

Покоряющий Коготь (Средиземноморье)

Покоряющий Коготь был достойным, но воинственным домом, и единственным среди Серебряных Клыков, кто процветал в дни Римской Империи. В то время, как другие Гару покидали город, Покоряющий Коготь принял Pax Romana[3]. Гару решили, что, если Согласие верно, то занимающая достойное положение сила может воспользоваться могущественной империей, чтобы руководить, а, при необходимости, и успокаивать человеческую расу.

Многие потом провозгласили их попытки блестящей неудачей. Римские вампиры вчистую обскакали их. Они вернули себе часть власти и уважения в Италии, контролируя семьи банкиров, но не смогли избежать Харано, которое настигло их после падения Рима. В конце концов, воинственные настроения Когтей обернулись друг на друга, разрушив дом во времена Возрождения. До сих пор появляются претенденты на этот род, но подвластной территории нет ни у кого из них.

Неизвестные (Россия и Европа)

Ни один из нас не знает и не хочет знать имени дома, вымершего в период Войны Гнева. История не сохранила его имени. Большинство современных Гару считают этот дом выдумкой или даже сплетней Повелителей Тени.

Одна из легенд рассказывает о роли дома в истреблении расы других оборотней. Другие племена уклоняются от рассуждений об этом времени. Разумеется, все Гару той эпохи повинны в великом преступлении, но в ужасах войны этот дом занимает лидирующее место. Охотясь за последними из умирающих из-за азарта, эти создания не знали запретов. Они абсолютно точно были пропитаны Вирмом. Большинство верит, что пораженная Гайя стерла их с лица Земли с помощью стихийного бедствия, многие говорят, что ураганом.

Стая Льда (Северная Европа, Россия и Америка)

Я помню истории о Ледяной Стае из детства в России. Многие люпусы Серебряных Клыков уходили далеко от их Родичей, особенно в скандинавских странах и северной части России. Думаю, что некоторые даже проходили по мосту над Беринговым проливом во времена Исхода, а позже играли незначительную роль в легендах Вендиго.

Ледяная Стая живет, предположительно, отдельно от остальных, хотя, по-видимому, и сохраняет связь с северными Кровавыми Когтями. Многие Гару видят её, как стаю призрачных белых волков, раздирающих Вирм стальными зубами, а затем исчезающих на невидимом Лунном Мосту. Разумеется, северные порождения Вирма побаиваются стаи, подобной этой. Слухи об их существовании появляются время от времени, и Ледяная Стая всегда возвращается столь эффектным образом, что слухи эти продолжают жить.

Стая не участвовала в Войне Гнева, и, как видно, избежала Харано, что так часто овладевает большинством нашего племени. Возможно, они самые чистые из нас. Легенды говорят, что люпусы, вступившие в эту стаю, излечиваются от своего безумия. Так что люпусы Серебряных Клыков стремятся попасть в Ледяную Стаю, иногда преодолевая тысячи миль, чтобы найти её.

Зимний Снег (Великобритания, Франция и Голландия)

Другим примером провала нашего племени является Зимний Снег, что для многих современных Гару является наглядным примером худшей стороны нашего племени.

В XVII веке король Аарон Скала искал Серебряную Корону, чтобы сразиться с Танцорами Черной Спирали, наводнившими его королевство. Утверждают, что найдя её, он опьянел от власти и обратил мощь короны на Потомство Фенрира и Фианну, чтобы добиться их повиновения. Война разразилась между тремя племенами. Безумие Скалы как

будто прошло, но было поздно. Его дом обрел победу, но без других племен Черные Спирали быстро заполонили большую часть Англии. Король и его дом угасали, страдая от Харано и раскаяния. Говорят, что члены Зимнего Снега обитают сейчас в глубокой Умбре, превратившись в печальные серебряные березы, навеки отринувшие Летние Земли.

Серебряная Спираль

Серебряная Спираль, на самом деле, не дом, а лишь общепринятое название для тех Серебряных Клыков, что присоединились к Вирму. Некоторые члены нашего племени, переходившие на сторону Вирма со времен падения Рима, заняли элитное место в иерархии Вирма. К счастью, такие изменники редки.

Когда Серебряный Клык вступает в лабиринт Черной Спирали, Вирм готовит для него почетное место. Такие предатели вносят собственную струю безумия в ряды Черных Спиралей и считаются садистами даже по их извращенным меркам. Навыки лидерства этих изменников и знание наших слабых мест представляют несомненную ценность для Вирма, хотя создания Вирма более низкого ранга справедливо боятся таких генералов и не доверяют им.

В последнее время Серебряная Спираль пополняется новичками из Домов Полумесяца и Свирепого Воя. Согласно Литании, нашим абсолютнейшим запретом является поедание человеческой плоти. Поэтому Вирм заставляет новых Серебряных Спиралей поедать человеческое мясо во время ритуала перехода. У многих развивается привыкание к его вкусу. Нашей священной обязанностью является стереть с лица Гайи эту гадость.

Золотое Небо

Наши Филодоксы до сих пор спорят о том, какой из домов старше – Полумесяца или Золотого Неба. Известно только, как бы то ни было, что выжил только один.

Золотое небо было нашей величайшей гордостью. Они были для Серебряных Клыков тем, чем мы были для остальных племен, как рассказывает история. Дом включал в себя всех славных и доблестных монархов-воителей Гайи. Они были храбры, доблестны и справедливы. Они предводительствовали племенами во время войны и мира, и могли проиграть сражения, но никогда – потерять уважение других племен. Легенды описывают их как наиболее приближенных к Соколу и Гелиосу; всегда сохранялось противостояние между ними и посвященными Луне членами Полумесяца. Это соперничество не раз выливалось в кровавые драки, пока Золотое Небо не исчезло.

Никто не знает, что произошло с Золотым Небом. Они и их Родичи просто испарились за одну ночь, раздав напоследок другим Гару свои богатства. Большинство верят, что они ушли в Глубокую Умбру по тайному поручению Сокола. Рассказы об их переходе приходят к нам издалека, из Царства Эфира и Врат Аркадии. Некоторые верят, что Золотое небо лишь готовятся и очищаются перед приближающимся Апокалипсисом, что их возвращение неизбежно. Большинство Гару согласно с тем, что эти убеждения являются красноречивым примером помешательства нашего племени.

Народ Гару

Не последним качеством, делающим правителя великим, является способность позволить другим служить ему.

Кардинал Ришелье, Политическое Завещание

В последние столетия наша власть значительно ослабла, но другие племена всё еще смотрят на нас, как на лидеров. Вопреки нашему частичному сложению с себя этих обязанностей, существует множество причин, почему мы все же сохраняем нашу власть. Ни у какого другого племени нет нашего опыта, нет нашей природной способности командовать. Некоторые желают подобного,

но те, кто берется за это (а именно, Повелители Тени) делают это столь гнусно и отвратительно, что остальные племена ни за что не отдадут им корону.

Теперь уже не секрет, что наше владычество превратилось в тяжкое бремя. Младшие племена судят друг друга не слишком жестоко, в то время как к нам продолжают предъявлять высокие требования. Быть кому-то другом, а кому-то – врагом, всегда было прерогативой короны.

Черные Фурии

Фурии временами могут быть вежливыми и любящими, учёными и погруженными в себя – и жаждущими крови античными Менадами[4]. Если ты на их стороне, то эта неудержимость является несомненным преимуществом. Фурии осведомлены о ставках в этой борьбе и не берут пленных. Многие из них представляют наше племя как «старинную патриархию». Полагаю, из-за нашей системы королевств. По крайней мере, именно этими идеями они делятся при встрече с женщинами Серебряных Клыков. Наша история уже давно и прочно связана с этим племенем. И хвала Луне, что они связаны с нами, а не выступают против нас.

Костегрызы

Сильнее всего Вирм в городах и канализациях, где и обитают Грызущие Кость, но, тем не менее, они выживают. *Возможно*, эволюция сочла их лучшей формой выживания, но ты должен понимать, что выживание – это еще не всё. Если они преумаляют себя, чтобы оставаться в живых, они становятся чем-то меньшим, нежели человек или Гару. Они опасны и по чисто практическим соображениям. Их нищета и стремление выжить любой ценой делают их первыми кандидатами для порчи Вирма или нашими племенными врагами.

Довольно естественно, что они, занимающие нижайшее положение в обществе Гару, вызывают наше возмущение, возмущение тех, кто находится на вершине. Они всегда приводили нас в негодование, пресекая наши усилия

показать им, в сколь плачевном состоянии они находятся. Возможно, я не милосердна. С приближением Апокалипсиса все больше Клыков должны будут запачкать свои руки. Когда это произойдет, нам, возможно, не останется ничего, кроме как надеяться на сомнительную милость Костегрызов.

Дети Гайи

Многие представляют себе Детей Гайи племенем без изъяна. И, если мы имеем в виду благие намерения, то дело, возможно, так и обстоит. Как и мы, они служат напоминанием о возможности лучшего мира. Но если разгадать мотивы, их движущие, мы не можем, то их суждения – совсем другое дело. Мы находимся в состоянии войны с жестоким и не поддающимся переубеждению противником. Возможно, когда-то давно и имел место быть «Вирм Баланса», но не сейчас. Силы, с которыми мы боремся, не нуждаются в сожалении, понимании и лечении, им нужен лишь клинок в сердце. Дети занимают своё место, но, как показали события в России, не в качестве нашего военного консула.

Фианна

Это непредсказуемое племя хорошо уже тем, что напоминает нам, почему мы сражаемся. Ведь как знать и основатели, мы всегда понимали и поддерживали Фианна в их искусстве. Они по достоинству ценили высшие добродетели и немногие, кроме нас, могли понять это. Их пленительные мелодии, как ничто другое, могли разгладить наше чело от тревог. (Что делало неразборчивых Фианн еще опаснее для нас.)

Однако существуют и более практические резоны продолжать доверять этому поразительному племени. Во-первых, как всем известно, они могущественные враги. Когда Король Скала повернулся против Фианны, их сатира обернула многие племена против нас. Мы не должны недооценивать их значение как пропагандистов. Песня Фианны трогает души Гару больше, чем самый умный навет Повелителя Тени. Еще важнее тесная связь Фианны с феями, особенно с их аристократией. Если мы решим

возобновить наши древние связи с сидами, то без Фианны не обойтись.

Потомство Фенрира

Потомки Фенира всегда были нашими наиболее ценными союзниками и постоянными соперниками. Мы понимаем и принимаем их военную доблесть и искусство. Мы – одни из тех немногих племен, которые в силах сражаться с ними один на один, и так мы делали не раз. Такие сражения неизбежно противопоставляли нашу тонкую стратегию их чистой грубой силе. И до сих пор неясно, что же эффективнее. Наше племя понимает, что в таких схватках можно мало выиграть и многое потерять. Мы больше не можем принимать на веру их лояльность, но другого выбора у нас нет.

Многие Потомки считают нас теперь не более, чем номинальной главой. Пусть их. Им непонятны наши методы, и быть номинальным лидером в их ограниченных тактических соображениях всё же лучше. Они будут продолжать поддерживать нас, а мы будем продолжать направлять их действия. Лучшего и более верного друга, чем Потомок, сложно найти. Вопреки изредка доносящимся разглагольствованиям, лидеры племени понимают, что мы – их последняя надежда.

Стеклоходы

Ткачиха представляет собой третью часть Триады, но лишь одно из тринадцати посвященных Гайе племен знает о ней многое. Разумеется, есть причина такой «невнимательности». Ткачиха породила много проблем нашего племени. Она отупляет и заключает Гайю в темницу сверкающей сети из стали и стекла, открывая путь Вирму. Когда Вирм на коне, как бы то ни было, Ткачихе живется не лучше, чем Вильду. Хрупкое сложение человечества не позволяет ему долго противостоять ржавчине Вирма, за исключением незначительного меньшинства. Стеклоходы осознают это и борются с Вирмом своим собственным путем. Наше племя достаточно прожило в городах, разделяя свою судьбу с Детьми

Карнака, чтобы увидеть смысл в плане Гуляющих по Стеклу.

Но даже самые зачарованные Ткачихой Гару не создали города, а лишь научились как-то выживать в них. Джинн технологий уже выпущен из бутылки и мы, Гару, не в силах это изменить, что бы ни думали по этому поводу Кровавые Когти. И, несмотря на то, что Вирм зачастую порабощают духов Ткачихи, некоторые всё же проникнуты симпатией к тем несчастным, что вынуждены служить Вирму. К тому же, правильно использованное, геометрическое господство Ткачихи может быть столь же опасным для Вирма, как и очистительные силы Вильда. За неимением большего, это сулит неплохой союз для тех Гару, что знают об этих силах.

Кровавые Когти

В большинстве своем наше племя не считает Кровавых Когтей проблемой, потому что «им не хватит ума выступить против нас». Думаю, это предрассудок скорее племенной, нежели видовой, поскольку к своим люпусам мы проявляем большое уважение. Любой Кровавый Коготь вырвет тебе язык за такое высказывание, ведь все племя объединено общей идеей. Когти страстно желают возвращения ко временам Владычества и контроля над человечеством – или его уничтожения.

Они гораздо более дисциплинированы и умны, чем может показаться на первый взгляд. Они истребили Детей Гайи в России, и мы даже не подняли на них руку. Ведь, несмотря на базовые различия в мировоззрении, они крайне редко преступали границы наших законов. Запомни, уважай их автономию. В эти последние дни перед Апокалипсисом они – последний рык умирающего Вильда, первоосновы природы. К счастью, похоже, что люпусы нашей Ледяной Стаи заключили с ними сделку за нас. Что, конечно, не помешает отдельно взятому Когтю бросить вызов нашему решению, если оно будет нарушать их традиции. Они так и не смогли простить нам прекращение Владычества.

Повелители Тени

Если Повелители Тени и являются «ножом в глотке», то это нож не серебряный, а железный. Они лихо крутят свои усы, продвигая философию «подлости как добродетели», и планируют занять наше законное место лидеров Гару. Они переоценивают свою силу и хитрость. Они недооценивают нашу решительность и знание их трюков. Мы давненько их знаем.

Другие племена, возможно, и потеряли к нам некоторую часть уважения за прошедшие столетия, но явно недостаточно для того, чтобы отдать свои судьбы в руки этих испорченных Вирмом болванов. Повелители принижают достоинства и насмехаются над другими племенами при каждом удобном случае, видя в них либо врагов, либо инструмент. Как же тогда они надеются заслужить верность других племен, если они свергнут нас?

Мы всегда можем быть уверены, что Повелители Тени будут искать недостойную выгоду во времена кризиса; они всегда могут быть уверены, что мы заставим их бежать без оглядки обратно, в их норы. Если Серебряные Клыки и падут, то это случится не из-за подобных Повелителям Тени.

Вдобавок к вышесказанному помни, что даже железный нож может причинять боль. Никогда не недооценивай склонность Повелителей к обману. Как и мы, они ведут политические игры, и небезуспешно. Если Повелитель Тени говорит – не переставай задаваться вопросом о его мотивах. Они, как никто другой, умеют причинять вряд, пока мы, наконец, не разоблачим их раз и навсегда.

Молчаливые Странники

Молчаливым Странникам известна Тайна Смерти, как и нам. Вполне возможно, что они были нашими учителями в этой области. В Темной Умбре они проводят много больше времени, и знают многие её секреты. Смерть является неотъемлемой частью баланса Гайи, и мы осознаем, что в этом отношении Странники подкованы много лучше других племен.

Их бродяжническая природа заставляет их забираться в самые дальние уголки Теллуриана, делая их одними из наиболее опытных племен. Они могут быть и доверенными советниками, и беспощадными критиками. Вопреки их сумрачному поведению, они являются заклятыми врагами Вирма; на этот счет мы можем не опасаться.

Кроме того, наш Дом Мудрого Сердца располагает тем, что так желанно Молчаливым Странникам: доступом на их Египетскую родину. Наши духи-союзники, Дети Карнака, охраняют древнейший известный храм Гелиоса, что находится в этих землях. И нельзя сказать, что мы там остались без влияния. Знания, которые Странники могут, как мы бы того хотели, принести из Египта, многократно окупят их пропуск туда. С приближением Апокалипсиса Молчаливые Странники всё нужнее, чтобы вновь найти потерянные тайны древних земель Гару.

Звездочеты

Звездочеты всегда в какой-то мере сохраняли свободу выполнять наши решения, даже больше, чем Странники, которых ведет дух. Во многом мы похожи с Звездочётами, как братья по духу. Оба наших племени руководствуются высокими представлениями о морали: путями Гелиоса и Луны.

И всё же витала в нашем племени невысказанная ревность к их превосходству в этих сферах. То, что становилось доступно нам благодаря божественному благоволению, они изучали согласно своим склонностям и редким духовным опытам. Многим из них свойственна также ясность и спокойствие ума, какие нам не познать. Несправедливо, не находишь? Свободные от оков решений, они исследовали области столь разные, как боевые искусства и Глубокая Умбра. Мы понимаем Звездочетов лучше всех остальных племен, но они всё еще загадка.

И раз уж мы об этом заговорили…

Уктена

Уктена – это головоломка, скрытая тайной, запрятанной внутри загадки. Они столь же возвышены, как Звездочеты или Молчаливые Странники, и при этом настолько же раздражительны, как Повелители Тени – непостижимое сочетание. Хвале Луне, что они никогда не обращали свои взгляды на корону.

Главным их интересом всегда являлись духовные области, что делает их весьма опасными для нас. Они весьма скрытны, и решительно пресекают все наши попытки приблизиться к ним. Они отрицают наше лидерство по крови, но изредка приходят под наше покровительство, помогая или докучая, смотря по настроению. Здесь могут проглядывать некоторые признаки Вирма, но если это правда, то Уктена должны быть мастерами скрывать такие вещи. Когда приходят трудные времена, они обычно уступают перед нашим авторитетом. Присматривайся, жди и ищи дружбы Уктены.

Вендиго

Вендиго смертельно опасны, когда раздражены. Это мы узнали на собственном тяжелом опыте во времена колонизации Нового Света. Странно, но у них нет ненависти к нам, как у многих европейских племен. Большинство из них действительно являются тем, чем кажутся: мудрыми и немного трагичными.

Несмотря на свою репутацию «чистых», у Вендиго есть недостатки и духовные раны. Прошлые поражения многих из них заставили погрузиться в горечь и глубину Харано. Такие токсины Вирма, как алкоголь и табак, нашли широкое распространение среди них. Вендиго честны в своих стремлениях, но это не делает их менее опасными для нас. Если они повернутся против нас, их ярость наверняка будет холодной и безжалостной, как зимы нашей родины.

Другие

Собратья

Вампиры – наши природные враги, и большинство из них служит Вирму. Мы никогда не простим и не забудем их вероломство в России. Не возникает сомнений, что этим созданиям не следует доверять.

К несчастью, бывают времена, когда нам, как лидерам Гару, приходится встречаться с вампирами для согласования отношений. И, несмотря на их обесцененное положение, не все вампиры представляют одинаковую угрозу для Гару. Мы не можем позволить себе впустую расходовать наши силы в бессмысленных склоках против всех вампиров, когда рядом есть большие угрозы. Большинство встреч с ними происходит для установления границ владений.

Если ты должен договариваться с вампирами, те из них, кого называют Вентру, лучше всего подойдут для культурного обсуждения. Мне противно называть их нашими двойниками, но они аристократы и строго следуют традиционным правилам соглашений. У многих из них есть что-то вроде кодекса чести, но опасайся путать честь мертвеца с тем же у Гару. Даже «честный» вампир сочтет нужным обмануть тебя, если, с его точки зрения, это послужит его целям.

Маги

Если хочешь втиснуть тысячу и одну группу магов в привычные представления – посмотри на Триаду. Отдельные Называтели черпают свои силы из разных источников, но большинство из них подпадают под одну из трех крупных политических категорий. Есть служители Вирма, которых называют Нефанди. Эти отмеченные Вирмом маги заключают противоестественные союзы с Танцорами Черной Спирали, и являются нашим важнейшим врагом после Пентекса. Они изводили нас своими нападениями в течение тысячелетия. Чувства наши к ним расположены в широком спектре от глубокой ненависти до полного отвращения.

Технократия – это чрезвычайно могущественная клика магов Ткачихи. Они противники Нефанди, и стараются использовать Ткачиху как бастион против Вирма. К несчастью, Вирм умудрен в проедании Ткачихи. Как они не понимают что роют себе могилу? Их, зацикленный на Ткачихе, ультраконсервативный взгляд клеймит нас, так же, как и других сверхъестественных существ, как «преступников против реальности». Мы не вписываемся в их стерильный мир. Маги этого ордена стараются вытравить нас из Теллуриана, чтобы воплотить свои представления о действительности.

Третья сила в этой триаде представляет Вильда таким образом, что является «темной лошадкой» даже в войнах магов. Маги этой «Традиции» различаются по целям и силам, но некоторые из них были в прошлом нашими союзниками. Среди них встречаются ведьмы и шаманы, доказывавшие свою преданность Гайе; некоторые даже путешествуют по Умбре, заключая альянсы с духами, силами которых они обретают расположение Матери.

Неупокоенные

Не только я, но никто из нашего племени не отважится заговорить на эту тему с Железным Жречеством. Наше племя общается с восставшими мертвецами больше других, за исключением, пожалуй, Молчаливых Странников, но мы всё еще знаем слишком мало. Думаю, всех нас в Пенумбре пробирал озноб при приближении Неупокоенного. Апокалипсис накатывает из глубин Темной Умбры. Так давайте оставим его там.

Подменыши

В былые времена мы вели дела с Благим дворянством, как монархи с монархами; редко мы скрещивали мечи, даже в худшие времена. Мы можем сработаться с этим народом. Наши искреннейшие надежды на возобновление этих древних контактов связанны с Фианной. Некоторые посланники сидов иногда навещают каэрн Короля Альбрехта. Я надеюсь на прорыв.

К сожаление, где есть Благие, там и Неблагие. Неблагие феи обладают извращенным духом, а зачастую и формой – тем не менее, они не всегда отмечены Вирмом так, как Вильдом. Как бы то ни было, если ты искушен в кельтской мифологии, то знаешь, что феи также сражаются с расой пренеприятных монстров, называемых Фоморами. И эти существа слишком похожи по описанию и имени с фоморами Вирма. Если Фианна и знают что-либо об этом, то явно предпочитают молчать, а Фианна, предпочитающий умеренность, уже странен настолько, чтобы беспокоить меня.

Приложение 1: Царская Рука

Серебряные Клыки опираются на традиции, древние, как само человечество. Их тотем, Сокол, всё еще далекий и загадочный, до сих пор доступнее, чем тотемы многих других племен. Сокол и его выводок стали активнее в последнее время, вновь воодушевляя племя в нелегкие времена. Этот раздел предоставляет информацию о племенных слабостях, способностях, дарах, обрядах, фетишах, достоинствах и недостатках.

Племенные слабости

Первая племенная книга по Вервольфам включает опциональное правило: Племенные слабости. Это индивидуальные особенности, которые каждый отдельный член племени должен нести как характеристику племени – в данном случае, как безумие, вызванное упадком Серебряных Клыков. Эти же правила совсем необязательны, но помогают воспроизвести более полно характер племени. Для дополнительных правил по Племенным Слабостям смотри Книгу Рассказчика по Вервольфам и другие книги Племен.

Расстройства

Кровь Серебряных Клыков уже не так чиста, как раньше, хотя на протяжении многих лет и смешивалась лишь с ограниченным числом Родичей. Каждый Серебряный Клык обладает расстройством, вне зависимости от чистоты крови. Метис зачастую несет множественные расстройства,

но рассказчик не должен заставлять игрока брать больше одного расстройства за выбор соответствующей породы.

В принципе, когда Серебряный Клык находится в стрессовой ситуации, рассказчик волен попросить игрока сделать бросок Силы Воли; провал будет означать, что Гару попал в плен своего безумия (обычно до окончания сцены). Обычно это крайне мешает вервольфу, хотя предоставляет широкие возможности для отыгрыша. Если игрок хочет, он может потратить один пункт Силы Воли, чтобы игнорировать влияния безумия на один ход. Далее представлен список примеров расстройства; игроки и рассказчики всегда вольны расширить его.

Амнезия – в ситуации с высокой степенью стресса или травмы Гару забывает о том, кто он такой.

Апатия – Гару с подобным расстройством легко может заскучать и зачастую полностью безразличен. Даже самые интенсивные эмоции и события не способны задеть его.

Интеллектуализация – Гару в обязательном порядке анализирует всё и блокирует столько эмоций, сколько сможет. Когда сверхъестественное разрушает этот хрупкий мирок фактов, рационалист полностью теряет контроль. Этим расстройством преимущественно страдают члены Ложи Солнца.

Изоляция – вервольф отдаляется от своих товарищей, становясь скрытным и необщительным. Он не будет общаться даже с членами своей стаи, кроме как несколькими словами или угрюмым ворчанием.

Маниакально-депрессивный синдром – маниакально-депрессивный волк будет страдать от перепадов настроения колеблющихся от абсолютного блаженства до полного отчаяния.

Множественные Личности – у Гару есть некоторое количество разных личностей, и он может менять имя, когда одна личность сменяет другую. Природа и Поведение также могут меняться во времена больших потрясений. Некоторые личности могут даже вести себя так, будто принадлежат к различным племенам и

покровительствам. Большинство Гару смотрят на жертв этого безумия более благосклонно, чем люди, полагая, что это отметина Луны.

Одержимость – Гару с этим расстройством стремится заполучить кого-либо или что-либо, и объект становится фокусом жизни.

Паранойя – Гару видит влияние Вирма во всем и недоумевает, почему остальные не видят этого. Возможно, Вирм уже добрался и до них…

Перфекционизм – перфекционист упорно трудится, чтобы всё в его жизни постоянно оставалось безупречным. Он использует всю свою силу, чтобы предотвратить неправильное течение событий и может впасть в безумие, если события повернутся не так, как он планировал.

Жажда власти – Гару с этим расстройством жаждет контролировать других и доминировать над ними.

Регресс – в периоды чрезвычайных стрессов Гару с подобным расстройством будут стремиться вести себя, как дети.

Мстительный – если кто-нибудь «заденет» Гару с таким расстройством, он станет одержим идеей возмездия.

Достоинства и Недостатки

Дворянское наследие (Достоинство на 2 пункта Связи Гару)

Вы происходите из прославленной, даже по меркам Серебряных Клыков, семьи. Ваша семья воплощает высокие идеалы племени на словах и деле. Это не то же самое, что чистая кровь; достойнейшие семьи могут иметь скромное происхождение. Большинство Гару, знающих о твоей семье, уважают её. Сложность всех бросков на социальные взаимодействия с Гару, имеющих представление о твоей семье, уменьшаются на один.

Достоинство также предоставляет знатные титулы Серебряным Клыкам в странах с монархическими традициями. В таких странах, как Соединенные Штаты, Гару может быть членом одной из «первых семей», и входит во все общественные списки. Это достоинство не подразумевает богатства. Немногие Гару до сих пор узнают геральдические стороны этого достоинства, но титул и благородное семейное имя и поныне впечатляют другие монархические группировки Мира Тьмы (включая Вентру, сидов и Детей Карнака).

Спесь (Психологический недостаток на 3 пункта)

Спесь – это не просто самоуверенность, но чрезмерная гордыня и надменность. Ты смотришь на «малые племена» высокомерным и оценивающим пристальным взглядом. Они, в свою очередь, «мелочны и завистливы» в отношениях с тобой. Ты веришь в свою великую судьбу, в то, что Небожители благословили тебя с рождения. Возможно, это правда, но ты все равно сноб. Большинство Гару согласны в том, что ты –принадлежащий к элите эгоцентрист; даже среди Серебряных Клыков тебя поколачивали за нахальство. Ты получаешь все штрафы Недостатка Высокомерия (смотри Вервольфы Руководство Игрока), но не получаешь пунктов от этого недостатка. Что еще хуже, твоя заносчивость сделала тебя непопулярным, и ты получаешь +2 к сложности социальных бросков, когда взаимодействуешь с «младшими по положению».

Харано (Недостаток на 5 пунктов)

Гару из другого племени может страдать недугом, похожим на Харано, но только Серебряные Клыки избраны нести эту великую ношу. Харано – это необъяснимая тоска и непередаваемая жажда неизвестного; некоторые полагают это следствием наблюдения за страданиями Гайи. Гару, испытывающие на себе влияние Харано, склонны к депрессии, апатии и неожиданным переменам настроения. Они могут бездействовать все время или развивать бурную, но опрометчивую активность.

Игрок, чей персонаж страдает от Харано, должен делать броски силы воли каждую сцену; если бросок провален, то Гару погружается в Харано. Пока Серебряный Клык страдает от Харано, его ощущения искажены и количество кубов сокращается до одного (1). Если бросок Силы Воли полностью провален, персонаж получает временное расстройство (смотри ниже).

Страдающие от Харано также могут испытывать моменты прозрения с помощью траты пункта Силы Воли. Это разгоняет тоску на количество часов, равняющееся постоянному значению Силы Воли персонажа. Также Харано может быть рассеяно с помощью некоторых Даров (опять же, смотри ниже). Харано необязательно дается навсегда – выдающиеся Серебряные Клыки могут вырваться из его удушающих объятий после исключительных усилий.

Некоторые Гару верят, что Серебряные Клыки больше других претерпевают от Харано потому, что Клыки в некотором роде сделали для страдания Гайи больше, чем другие племена. Провозглашения это теории достаточно, чтобы спровоцировать негативную реакцию у некоторых Клыков; большинство же достаточно мудры, чтобы сохранить молчание в этом деле.

Способности

Серебряные Клыки не обладают новыми способностями, но рассказчик может добавить дополнительные правила, чтобы отразить долгую традицию и практику Клыков в сражении клейвами.

Рукопашная (Дополнительные правила по фехтованию)

Племя Серебряных Клыков располагает необычайно большим количеством клейвов. Некоторые всемирно известные мастера меча принадлежат к Серебряным Клыкам, и имеют для каждого свой, особый стиль фехтования. Западные Клыки предпочитают более узкие клейвы, в то время как Восточные Клыки используют

оружие с небольшим изгибом лезвия. Однако большинство Клыков предпочитают традиционный стиль клейва и Большой Клейв, прошедший через тысячелетия.

Тактика Серебряных Клыков склоняется к благородным и стремительным колющим ударам, предпочитая наступление защите (-1 к сложности всех клинковых атак, -1 кубик при уклонение или увороте в рукопашной схватке). Если рассказчик решает ввести это правило, то каждый отдельный игрок решает, придерживается ли его персонаж этого стиля.

Дары

Серебряные Клыки получают свои дары из обширного и довольно эклектичного спектра источников. Духов-учителей, представленных здесь, вы можете найти в книге Вервольфы: Апокалипсис и Axis Mundi[1]: Книга Духов.

Основные Дары

Глаз Сокола (Первый уровень)

Этот дар позволяет Гару смотреть на далекие расстояния с ясностью сокола. Этому учит любой дух выводка Сокола.

Система: На все видимое Восприятие, Бдительность и оружие дальнего боя броски с трудностью -1. Этот дар тратит одно очко Гнозиса в сцену за использование

Танец На Льду (Первый уровень)

Вервольф двигается по льду и снегу со сверхъестественной ловкостью и скоростью.

Система: Игрок тратит очко Гнозиса на активацию этого дара один раз в день. Это Дар равновесия, и особенно искусны в нем Филодоксы. Все броски на выносливость на снегу или льду получают -1 к сложности (-2 для Филодокса), и Гару может бежать с нормальной скоростью даже в глубочайшем снегу или на тончайшем льду. Этому Дару учит ледяной элементаль.

Благоразумие (Второй уровень)

Благодаря этому Дару Серебряный Клык может временно избавиться от Харано и расстройств. Также дар поможет защититься от атак, затрагивающих здравый смысл. К таким атакам относятся, например, Дар Галлиардов Игры Рассудка, Дисциплина Малкавиан Помешательство и заклинания Разума. Этому Дару учит дух Жар-Птицы.

Система: Игрок должен потратить очко Гнозиса и кинуть на Силу Воли (сложность 7). Гару преодолевает все ментальные воздействия на число сцен, равных количеству успехов. Сложность атак на рассудок Гару повышены на 1. Если игрок полностью проваливает бросок, безумие персонажа становится болезненно интенсивным на день.

Когти Сокола (Третий уровень)

Этот смертоносный Дар превращает когти Гару в пронизывающее оружие и позволяет разрывать кожу, мышцы и кости как бумагу. В сочетании с Даром Когти-Лезвия это воистину кошмарная атака. Этому Дару учит сокол Великой Стаи.

Система: Игрок тратит одну единицу Гнозиса и делает обычный бросок на Выносливость + Драка. Гару издает пронзительный крик, подобный крику хищной птицы во время нападения. Атака увеличивает Силу повреждений + 3 и сложность всех исцеляющих сил (таких как Дар Касание Матери) для данных повреждений увеличивается на +1.

Тайна Гайи (Пятый уровень)

Когда Великий Белый Волк погиб, защищая Гайю, он познал ее тайны. Точная их природа неизвестна, но мало кто сомневается, что у Серебряных Клыков есть тесная и древняя связь с Матерью – Землей. Этот Дар – выражение данной связи.

Гару, который использует этот Дар, постигает её непосредственную близость в отчетливых деталях. Клык

становится знаком с топографией местности, популяцией дикой природы и духов. Гару также может судить о состоянии Гайи в данной области, но в общих чертах: Гайя больна, измучена, почти здорова и т.д.

Этому Дару учит воплощение Гайи, но только достойных. Серебряный Клык любого покровительства может постичь этот дар, но наиболее часто этот Дар получают Теурги и представители Дома Мудрого Сердца.

Система: Этот Дар – более сильная версия Даров Теурга: Речь Духов и Пульсация Невидимого. Игрок бросает Гнозис (со сложностью 7) и тратит один пункт Гнозиса на активацию дара. Гару становится осведомлен о местности в радиусе 2.5 км. Гару автоматически может смотреть в Пенумбру и все броски Восприятия идут со сложностью -3. Далее, все не принадлежащие Вирму духи расположены к персонажу, прибавляя ему +2 на все социальные броски в общении с ними. Он получает дополнительный куб на все броски (за исключением тех, что приводят к драке), пока находится в возвышенном состоянии, данном Гайей.

Действие Дара длится час за каждое очко постоянного Гнозиса, которым обладает Гару. Если игрок проваливает бросок, то персонажа пронзает пониманием агонии Гайи, что влечет за собой погружение в самые глубокие пучины Харано до окончания сцены.

Дары Ложи Солнца

Эти дары доступны членам Ложи Солнца, и не даются, пока Клык не докажет своей верности ложе разнообразными достойными деяниями или не проявит добродетелей, поддерживаемых ложей. Клыки, перебегающие между ложами, не выглядят достойными и никогда не постигнут этих даров.

Перемирие Гелиоса (Второй Уровень)

Гелиос, кроме всего, является духом разума и дипломатии. Гару, следующие его путем, зачастую искушенные дипломаты. Этот Дар помогает быть уверенным в том, что другая сторона, по крайней мере,

прислушивается к словам Гару. Гелиос также и благородный Небожитель; Серебряный Клык не может использовать этот дар для получения сиюминутной выгоды (чтобы выиграть время для устройства засады, к примеру). Гару может выучить этот дар от одного из Детей Карнака или от духа Жар-птицы.

Система: Игрок должен бросить Обаяние + Этикет (со сложностью 7). В случае успеха, Серебряный Клык-переговорщик получает развернутое над ним духовное знамя перемирия. Все, с кем он ведет переговоры, должны выбросить Силу Воли (со сложностью 9, необходимо два успеха), чтобы атаковать Гару. Перемирие длится один час за каждый успех. Если Серебряный Клык нарушает обещания перемирия, эффект от дара спадает и никогда больше не сможет быть применен на ту же цель. Кроме того, Серебряный Клык теряет три очка временной Чести. Этот дар затрачивает очко Гнозиса за использование.

Соглашение Чести (Уровень Третий)

Соглашение Чести – это следующий дипломатический дар. Все участники соглашения должны добровольно к нему примкнуть. Соглашающиеся обмениваются кровью (чаще всего, рассекая себе ладонь) и приносят клятвы Соколу. Духовные узы связывают участников, и они не смогут работать против интересов друг друга, что бы ни случилось. (Рассказчик в итоге определяет, как это работает). Члены одной стаи, связанные этой клятвой, могут с успехом противостоять щупальцам порчи Вирма. Дети Карнака учат этому Дару.

Система: Каждый участник обряда тратит три временных очка Гнозиса. В то время, как использующий этот дар, тратит четыре пункта. Также игрок делает бросок Обаяние + Ритуалы (со сложностью 7).

Предыдущие соперничества или разногласия между соглашающимися усвоены и преодолены, снижая сложность всех социальных бросков друг между другом на - 2. Все попытки агентов Вирма подчинить тех, кто находится под Соглашением Чести, обретают сложность +2. Гару, обращающийся к этому дару, но часто

скандалящий или дерущийся, разрушает эффект Дара со временем.

Действие Дара длится вечно или пока участник не нарушит клятвы. Персонаж, поступающий подобным образом, получает пять тяжелых повреждений (раздираем призрачными когтями Сокола), и отмечается как клятвопреступник (как в ходе обряда презрения или камня).

Дары Ложи Луны

Дары Лунной Ложи воплощают в себе разные стороны Луны. Они представляют оба цикла луны, растущий и убывающий, и с каждым рангом углубляются в мистерии Луны. Представленные здесь дары демонстрируют Луну, растущую с Даром Аруна, первого ранга в наиболее слабом по силе воздействию, и в качестве наиболее сильного взят Дар Рагабаша пятого ранга. Также существует обратный (убывающий) цикл Даров Ложи Луны, начинающийся с даров Рагабаша первого ранга и заканчивающийся дарами Аруна пятого ранга. (Эта книга не содержит такого цикла; рассказчик волен создать убывающий цикл, наполнив его Дарами соответствующего уровня.) Убывающие и растущие циклы даров Теурга и Галлиарда расположены на 2 и 4 месте в зависимости от цикла, тогда как Филодокс, рожденный на половине луны, всегда берет дар рангом 3. (Таким образом цикл убывающей луны начинается с Рагабаша 1, Теург 2, Филодокс 3, Галлиард 4 и Арун 5.)

Гару любого покровительства может изучить каждый из этих даров, но теряет один кубик из общего количества кубов, активируя дар, не характерный для его покровительства.

Очищение Полной Луны (Арун, Первый уровень)

Этот дар позволяет вырваться из Харано с помощью Ярости. (Дар не снимает расстройства.) Многие из Арунов Серебряных Клыков изучают этот дар, независимо от ложи. Духи воинов крови учат этому дару. Для получения дара

Гару дожжен убить дух в ритуальном поединке, затем сжечь его в огне Умбры, а затем натереться его прахом.

Система: Игрок должен потратить одно очко Ярости и сделать бросок Ярости со сложностью 7, чтобы персонаж активировал этот дар. Действие Дара длится одну сцену.

Песня Растущей Луны (Галлиард, Второй уровень)

Используемая другими аспектами помогает лучше адаптироваться в ситуации общения. Она наделяет типичным для Галлиардов хорошо подвешенным языком и исключительной велеречивостью. Лунные танцоры, использующие этот дар, обращаются к тайным силам луны, чтобы прибавить шарма всем своим действиям. Галлиард действительно обращает на себя внимание людей. «Служитель общения» Духа Великого Зеленого Сыра (традиционный союзник Костегрызов) учит этому дару. Данный факт является постыдным для большинства Серебряных Клыков.

Система: Чтобы выучить этот дар, Гару должен обойти Духа в словесном поединке (Сообразительность + Загадки, сложность 8). Чтобы использовать дар, игрок должен потратить пункт Гнозиса. Все социальные броски идут со сложностью -1 на протяжении сцены. Галлиарды, использующие дар, получают -3 к сложности всех социальных бросков.

Мнемоника Полумесяца (Третий уровень)

Филодоксы Луны учат разным путям и хранят воспоминания. Гару, изучивший этот дар, может воспроизвести в памяти любой момент с кристальной ясностью, навсегда отпечатав это в своей памяти. Затем Гару может на досуге возвращаться к этому воспоминанию, рассматривая его со всех сторон. Филодоксы Серебряных Клыков вечно проигрывают пойманные воспоминании, что, похоже, весьма сильно отдаляет их от остальных. Духи моря учат этому Дару;

Гару слушает неразборчивые голоса водяных духов в ходе своего обучения. В идеале, Серебряный Клык погружается в воду, используя этот Дар, чтобы воспроизвести воспоминание.

Система: Игрок должен потратить один пункт Гнозиса, чтобы персонаж «сфотографировал» момент, и сделать бросок Сообразительность + Бдительность, со сложностью 6. Когда Гару возвращается к воспоминанию позже, игрок должен сделать бросок Интеллект + Оккультизм (сложность 7; 5 – если Клык смотрит в воду). Провал означает, что воспоминание потеряно навсегда, оставив белое пятно в памяти Гару. Клык не может держать в «файле» воспоминаний больше, нежели значение его постоянного Гнозиса, но может «стереть» нежелательные моменты по своему желанию.

Парки Последней Четверти Луны (Четвертый уровень)

Гару, владеющий этим Даром, может проверить ткань судьбы самостоятельно, осторожно разглядывая различные нити, чтобы узнать что-либо о прошлом или будущем объекта.

Система: Для изучения этого Дара Гару должен перехитрить могущественного паука или Охотника-светлячка Мойры (лунного Воплощения). Задача обычно состоит в загадочной игре на хитрость (Сообразительность + Оккультизм или Загадки, сложность 9, 7 для Теургов). Если бросок провален, Охотник сердиться и исчезает, прихватив три временных очка Гнозиса в процессе.

Игрок должен сделать бросок Восприятие + Загадки (сложность 5) и потратить пункт Гнозиса на активацию этого Дара. Гару видит одну «нить» за успех. Рассказчик должен быть изобретательным, даже немного таинственным в описании видений судьбы. Гару может узнать судьбу существа, места или вещи. (Гару с четырьмя успехами может потратить одну нить на четыре разные цели или же, наоборот, все четыре нити использовать на одну цель). Гару может видеть прошлое или будущее (в зависимости от выбора персонажа); для видения и того, и

другого, обе нити должны быть потрачены на одну цель. Нить становится всё более размытой с углублением в прошлое или будущее. Насколько глубоко видит Гару, зависит от успехов, получившихся на каждом направлении. Один успех позволяет видеть несколько часов из прошлого или несколько минут в будущем. Пять успехов в указанном направлении позволят Гару увидеть несколько дней в будущем или столетия в прошлом.

Обман Новолуния (Пятый уровень)

Этот безлунный Дар раскрывает величайшие тайны Луны. Гару, обратившийся к этому Дару, привлекает и командует десятками невидимых мелких духов-ловкачей (странники, химеры и духи Вильда). Существа начинают безумную пляску вокруг Гару в Пенумбре, защищая его от вреда, но вызывая испуг окружающих. Духи играют шутки со всеми вокруг, приберегая наиболее опасные проделки для врагов Гару. Как бы то ни было, суть этого Дара позволяет лишь призвать духов в ночи.

Система: Само воплощение Луны учит этому Дару и обучение ему делает Гару навеки слугой Луны. Лишь Гару, совершивший огромный подвиг во имя Гайи, может изучить этот Дар. Он стоит одного постоянного очка Гнозиса, а духи, призываемые с помощью этого Дара, остаются с Гару до самой его смерти. Хотя духи и любят «их Гару», они не всегда слушаются его приказов и даже могут сыграть с ним пару не очень серьезных шуток. (Более того, те, кто не могут удержать своих духов в узде, страдают от штрафов на социальные броски). Сохранение контроля над духами должно быть отыграно, но не занимать слишком много времени от игры.

Большую часть времени духи находятся в полусне, изредка играя безобидные шутки. Серьезно активными они становятся во время Новолуния или по желанию Гару. Чтобы пробудить духов, требуется бросок Гнозиса (сложность 6), кроме того, игрок должен потрать один пункт Гнозиса. Духи пробуждаются на одну ночь за успех. Также Гару может погрузить их в сон, пока они снова не понадобятся, путем траты еще одного очка Гнозиса и броска (необходимо два успеха).

После активации вредоносные духи набрасываются на всех врагов Гару в радиусе 25 футов[2], щипая и сбивая с пути. Все броски, совершаемые врагами Гару, идут со сложностью +2, а их сумма кубов уменьшена на два. Также духи могут стащить один предмет с одного врага в конкретной битве, если враг находится в Умбре. Суть предмета может быть абсолютно любой (на усмотрение Рассказчика), но обычно это что-то не очень ценное. Существа могут показать или не показать свои трофеи Гару, в зависимости от их отношения к нему.

Некоторые могущественные существа (Охотники или Воплощения) могут временно изгнать духов Гару за Гнозис. В противном случае, они вернутся в течение дня.

Обряды

Обряд благородного обета (Честь)

Первый уровень

Обряд представляет собой более слабую версию Дара Честный Договор и позволяет Гару связать себя клятвой верности по отношению к другому существу. Церемония включает в себя клятву Серебряного Клыка исполнить определенное задание и передачу маленького, но ценного предмета получателю. (Игрок также тратит пункт Гнозиса).

Если Серебряный Клык держит своё слово и прикладывает все усилия к исполнению миссии, он получает четыре пункта Чести, независимо от успеха миссии. Не столь усердное следование обету разрушает предмет и вызывает потерю двух постоянных очков Чести. Большинство Гару знают об этом обете и гораздо более склонны доверять Серебряным Клыкам, берущим его на себя. Заставлять Клыка совершить обряд – плохая идея (-2 пункта к временной Чести).

Получатель обета обязан вернуть объект неповрежденным Серебряному Клыку после успешного завершения миссии.

Вход в Темную Умбру (Мистический)

Третий уровень

Лишь духи с Дыханием Смерти могут обучить этому обряду, и лишь Молчаливые Странники и члены Железного Жречества могут использовать его. Для исполнения обряда жрец должен очистить себя от всех грехов и Харано. (Обычно пост и медитация занимает весь день.) В ходе дня очищения Гару также должен смириться с мыслью о смерти.

Игрок тратит один пункт Гнозиса и делает бросок Силы Воли (сложность 7) или персонаж рискует впасть в глубокое, одержимое смертью Харано до конца сцены. Если бросок был удачен, Гару увидит Дух со Смертельным Дыханием в тенях и должен будет позволить себе вдохнуть его. Гару почувствует ледяную охлаждающую волну, проходящую через всю его суть. Теперь Гару может войти в Темную Умбру (Известную также как Теневые земли; см. Призраки: Забвение) и появляется в виде темного пятна в Пенумбре. Гару может находиться там вплоть до следующего утра.

Тэлоны
Пыль Смерти

Гнозис 6

Это та же самая Пыль Смерти, что описана в Оборотни: Апокалипсис, но в руках члена Железного Жречества её сила возрастает неимоверно. Когда последователь смерти посыпает пылью недавно почившее тело (вплоть до недели), он может не только говорить с духом мертвеца, но и заставить его говорить правду. Игрок делает бросок на Гнозис для Талена (сложность 6) против Гнозиса духа (или Пафоса, если вы руководствуетесь Призраки: Забвение).

Стрелы Сокола

Гнозис 6

Эти стрелы покрыты серебром, а оперение сделано из соколиных перьев. Все броски Стрельбы из лука проходят со сложностью -1. Несмотря на серебряные наконечники, стрелок не получает штрафов Гнозиса за ношение.

Пули Луны

Гнозис 5

Представляют собой обычные серебряные пули, вымоченные в эфемерности духов Упавших Звезд. Пули Луны сделаны почти для всех типов существующего оружия, хотя .38 и .45 калибр наиболее распространен. Такие пули чуть теплы на ощупь. Эти пули, в отличие от обычных серебряных предметов, наносят очень мало вреда Гнозису Гару. Гару может носить с собой вплоть до шести пуль, прежде чем начнет действовать штраф на Гнозис. (Штраф -1 Гнозис за каждые две пули сверх шести, округляется в большую сторону.)

Тотемы

Мерлин (Тотем уважения)

Стоимость: 4

Хотя Мерлин и не самый большой среди ястребов, но он свиреп и проворен. Он – что-то вроде победителя среди слабых тотемов, доказывая, что великий по размеру – не то же самое, что великий по духу. Мерлин известен своей неустрашимостью и вдохновляет своих последователей бить, скорее, метко, нежели яростно.

Особенности: Последователи Мерлина получают +3 к Драке и +2 к Уклонению если сражаются с противником большим, чем они сами. Также они могут взять дополнительные три пункта Силы воли в ходе истории.

Запреты: Детям Мерлина запрещено убивать хищных птиц или их духов. Даже испорченные Вирмом рапторы должны быть пойманы и очищены от скверны, насколько это возможно.

Виверн (Тотем Войны)

Стоимость: 5

Змееподобный Виверн часто является вестником войны и неспокойных времен, предупреждая о грядущей опасности. С большим презрением относится он к Вирму, и не избегает даже грязных приемов в борьбе с порчей. Многие Серебряные Клыки сходятся в том, что Виверн – дикий тотем, но его руководство зачастую популярно среди молодых, яростных Клыков.

Особенности: Дети Виверна получают +2 к Бдительности, +2 Первичным Инстинктам и выучивают Дары: Взгляд Извне и Зов Вильда.

Запреты: Виверн ненавидит вид заброшенных каэрнов и требует от своих последователей защищать каэрн в любое время, даже если священное место принадлежит соперничающему племени или другим из породы Перевертышей. Последователи Виверна никогда не согласятся «освободить» каэрн от «меньших, меняющих облик».

Цапля (Тотем Мудрости)

Стоимость: 5

Цапля – любознательный дух, и её длинный клюв зачастую влезает в дела, которые другие хотели бы сохранить в секрете. Она грациозна и мудра, и выбирает лишь те стаи, что удовлетворяют её стандартам безукоризненности, элегантности и любознательности.

Особенности: Дети Цапли получают один пункт Мудрости. Также им полагается +3 к Загадкам, и они могут добавить три кубика к любому броску, подразумевающему очищение кого-нибудь или чего-нибудь во имя Гайи (Обряд Очищения, к примеру). Кроме того, Цапля обучают последователей Дару: Открыть Замок.

Запреты: Цапля ожидает, что её последователи будут хотя бы раз в месяц раскапывать и выводить на чистую воду какие-нибудь тайны. Эти тайны должны быть

разоблачены, самое меньшее, перед целым септом, а также должны содержать важную информацию – к примеру, раскрытие тайной страсти Родича будет маловажным, а вот обнародования точного количества вампирских схронов должно вполне хватить.

Приложение 2: Знатные Князья

Чужд страха тот, кто благородной крови.

Шекспир, Генрих VI

Столь же разнообразные, как и члены других племен, Серебряные Клыки связаны между собой узами крови, благородством и безумием. Большинство отмечено закоренелым чувством превосходства, окружены ореолом силы и уверенности. Даже те племена, что не доверяют и побаиваются Клыков, против своей воли испытывают трепет и благоговение в их присутствии. Когда властный Серебряный Клык начинает четко и обоснованно говорить об избранном Гайей племени и об их обязанностях перед «субъектами», даже самый циничный Костегрыз испытает муки чистого и твердого согласия.

Но хотя старейшин Серебряных Клыков можно считать олицетворением самой сути монархии, свежую кровь в племя вливают именно щенки. Благородные от кончика хвоста до ушей так же, как и их прародители, они вдобавок наполнены жизнью, что так редко встречается среди старейшин. Не придавленные еще сизифовой тяжестью Харано, большей частью светлые разумом и духом, клиаты племени Сокола добиваются успехов там, где не представлялось возможным старейшинам. Они – надежда племени, последний шанс на возрождение Клыков. И ответственность, на них возложенная превышает всякие границы, однако молодые аристократы сделают, по крайней мере, не меньше того, что им велит долг.

Экологический террорист

Цитата: *Слышали о взрыве на агрозаводах в Манчестере? Ужас! Когда уже эти фанатики от экологии закончатся?*

Начало: Всесторонне одаренный, ты получал отличные оценки по химии и глубоко изучал другие науки прежде чем решить, что академическая жизнь – не для тебя. Вскоре после этого морской флот принял тебя в свои ряды, где тебя и застало запоздалое Первое Обращение в порту Аргентины. Племени потребовалось некоторое время чтобы найти тебя и прежде чем быть представленным своему Дяде, ты на своей шкуре узнал о том, что такое Пентекс. Как бы то ни было, этот омерзительный опыт с корпорацией Вирма лишь укрепил твое решение, и уже вскоре после получения Права Прохода, ты решил продолжить борьбу в этом направлении.

С твоими познаниями в науке было легко устроиться на работу в Магадоне, помогая штамповать бесчисленные потоки фармацевтической порчи Вирма. С момента поступления, ты следил, разрушал файлы и закладывал бомбы при любой удобной возможности. Ты заключил договор с несколькими очищающими духами для поселения их в лекарства Бейнов. Медицина , которая действительно помогает людям? Как банально.

Концепт: ты действительно играешь в довольно опасную игру, расставляя ловушки для Пентекса и получая при этом все преимущества их оргомной зарплаты и великолепных программ поддержки. Твои союзники из экологических террористов получают немного пользы от информации, что ты им приносишь. Рискованно? Не важно! Серебряные Клыки мертвым грузом покоились уже давно. Пришло время твоему племени выбраться из его покрытой серебром задницы и начать работать.

Советы по отыгрышу: Ты немного помешан; и это понятно. Действительно, ведь Пентекс всего-навсего мировая поглощающая землю корпорация, поддерживаемая тварями из Глубокой Умбры. Здесь совершенно не с чего «помешаться». Да, у Клыков есть

история, но с твоей точки обзора некоторые другие племена сделали много больше, чтобы поразить Вирм, где бы он не находился. Черт подери, ты знал Стеклоходов, даже Костегрызов, которые сделали больше, чем большинство Серебряных Клыков. Может, в твоих жилах и течет голубая кровь, но ты не склонен придавать этому значения, смешивая себя с толпой. Аристократия из числа Серебряных Клыков быстро вымирает, сменяясь отмеченными Вирмом тиранами корпораций. Однако ни одна, даже величайшая корпоративная тварь не сможет функционировать с кем-то вроде тебя, перемалывающим её изнутри.

Снаряжение: Химический набор, пистолет 45 калибра, пластид, шпионская камера, портативный шредер.

Ангел Смерти

Цитата: *Полевая Заметка(17 Августа): На убийство фомора ушло больше трех часов. В последние 20 минут перед смертью присутствие Вирма начало уменьшаться в нем с необычайной скоростью. Интересно...*

Начало: Смерть, казалось, всегда нашептывала тебе что-то, находилась на кромке восприятия, даже тогда, когда ты была ребенком. Твоя домашняя кошка умерла, когда тебе было четыре годика, и спустя неделю ты выкопала её тело чтобы посмотреть, на что это похоже. Семья твоя была семьей состоятельной, уважаемой Родни; тем не менее, твой дедушка, высокопоставленный Железный Жрец обращал на тебя особое внимание. В надежде на то, что однажды ты обернешься и последуешь по его стопам, он давал тебе странные книги и раздразнивал твой интерес таинственными загадками. При его одобрении и руководстве, ты стала специалистом в оккультных науках к 13 годам. В старшей школе даже готы, к которым тебя обычно причисляли, видели в тебе нечто чуждое: хищник среди добычи, волк среди овец, нацепивших волчьи шкуры.

В выпускном классе судьба наконец вышла тебе навстречу. Неделей раньше ты была зловещей «мрачной цыпочкой, помешанной на смерти»; сейчас же ты

представляла собой совершенно другое зрелище. Ты была полностью сформирована. Теперь, год спустя после Обращения, ты служитель в Железном Жречестве, пылкий исследователь тайн Смерти.

Концепт: Железное Жречество идеально подходит таким, как ты. В то время как все до единого, все соплеменники и одностайники, сходятся в том, что твоя сконцентрированность на смерти явно нездорова (или даже богохульна), ты чувствуешь себя счастливой большую часть времени. Ты видишь смерть такой, какая она есть: естественной и завораживающей частью бытия. Жречество уже показало тебе очевидные вещи, но еще не научило своим сокровенным тайнам. Ты борешься за то, чтобы доказать, что ты достойна этого обучения.

Советы по отыгрышу: Твоя увлеченность Танатосом не означает, что ты упускаешь преимущества жизни. Таков порядок Вселенной: время жить и время умирать, как гласит пословица. Ты можешь наблюдать за тем, как умирают невинные, но убиваешь ты лишь существ, отдавшихся Вирму. После каждой битвы ты делаешь подробные записи для позднейшего анализа.

Снаряжение: Клейв, комплект биологического оборудования, деловой костюм, лабораторный халат, очки, портативный компьютер (лаптоп).

Танцор на льду

Цитата: *Вы видели когда-нибудь вампира, пытающегося сражаться на льду? Это откровенно забавно.*

Начало: Ты родилась в сельской глуши под Квибеком. Твой отец был канадо-вьетнамцем из Звездочетов; твоя мать была франко-канадкой, Филодоксом Клыков, что делало тебя метисом в обоих смыслах этого слова. Мать растила тебя в традициях своего племени, обучая ритуалам Серебряных Клыков, пока в один ужасающий ледяной шторм те вампирские ублюдки не убили её. С тех пор твоя жизнь превратилась в прогулку по лезвию между многими странными влияниями, что определяли твою

жизнь. Ты переходила между культурами – Востока и Запада, человека и волка – с равной легкостью.

Ты приняла на себя племенные обязанности скорее из желания избежать той жгучей ненависти, что ты затаила на вампиров. Ещё в раннем возрасте ты изучила все трюки атлетики; фехтование и катание на коньках были твоими любимыми забавами, теперь же тебе не нужно даже надевать коньки. Многие верят, что ты станешь однажды верховным хранителем путей, подобно матери. Да, ты метис, но даже это может быть прощено.

Концепт: Как входящему в систему судебной власти племени, твоей обязанностью стало следить за тем, как Гару сохраняют верность обетам Гайи и Гелиоса. Гару из других племен могу считать тебя «крепкой рукой тирании Серебряных Клыков», но на самом деле ты гораздо более строга к соблюдению закона среди самих Серебряных Клыков. Прежде нужно следить со своим собственным домом. Временами ты действуешь нервно, особенно там, где собираются вампиры. Немногие Гару осмеливаются отправиться в запруженный вампирами Монреаль, но ты должна. И пусть охота начнется.

Советы по отыгрышу: Обычно ты действуешь и говоришь в дружелюбной, но сдержанной манере, аккуратна в одежде и мелочах. Ты готова к насилию, но обычно стараешься решить дело цивилизованно. В своих заключениях ты, как правило, методична и точна, крайне редка допускаешь ошибки.

Но когда лед покрывает город (как это было в ту далекую ночь), ты становишься совершенно другим человеком. Когда мир покоится во льду, твоя кровь бурлит желанием мести. Мир превращается в ползущую, кишащую массу – машины, люди, вампиры. Ты проносишься через эту остановившуюся картинку подобно серебряному росчерку.

Старейшины племени продолжают опасаться этого твоего помешательства. Они пророчат тебе смерть в случае продолжения войны – но когда лёд спускается на город, ты не можешь расслышать их слова.

Снаряжение: коньки, клейв, подвеска в виде Сокола, доставшаяся от матери.

Деформация Метиса: Звериные рефлексы

Манипулятор голубых кровей

Цитата: *Что? Так говорите граф Войт настоящий вампир и вы хотите чтобы я помог вам убить его? Звучит занятно.*

Начало: Родившись в самом сердце племенной аристократии Европы, ты рос, пользуясь всеми благами и преимуществами. Мир элитных частных школ и занудных уроков этикета был открыт для тебя; там ты и твои приятели из родни выслушивали бесконечные лекции о великой и славной истории Серебряных Клыков. Но даже тогда тебя это не впечатляло. Все эти разговоры о прошлых победах нагоняли на тебя внезапную тоску. Каждый день ты молился о том, чтобы однажды обернуться, стать Гару, надеясь, что сможешь выбраться отсюда, сказав «прости-прощай» каждому из рожденных в этом.

И кто-то там, наверху, ответил твоим мольбам. Твоё Первое Обращение праздновала вся семья, но их энтузиазму не суждено было длиться вечно. Вскоре ты продемонстрировал острую нехватку воли к победе, наиболее ужасную черту характера для племени, гордящегося упрямством. Устав от разочарованных взглядов родичей, ты решился действовать по-своему, чтобы найти что-то более вдохновляющее.

Концепт: Генеалогическое древо твоего рода восходит чуть ли к Волку-Прародителю; кровь Серебряных Клыков не может быть чище, чем у тебя. Подобный тебе должен был стать героем-воином Гайи, но твои родители были вечно разочарованы твоим поведением. Однажды ты осознал, что величайшим твоим талантом стало манипулирование людьми для удовлетворения собственных нужд. Денег, тебе доставшихся, хватит на десятки жизней, так что ты можешь себе позволить с комфортом странствовать по миру в поисках ощущений, способных угодить твоему пресытившимуся вкусу.

Советы по отыгрышу: Твоё моральное падение делает тебя своего рода изгоем в собственном доме, но в других племенах всегда находятся люди, которые будут счастливы сделать для тебя почти всё, что угодно. С твоими взглядами и происхождением очень мало людей задает вопросы о причинах или компетентности в любых делах. За исключением же нехватки «нравственных добродетелей» ты очень осторожен в общении с Вирмом. Скука и апатия это одно; а бать съеденным тварью Вирма – совершенно другое.

Снаряжение: пошитый на заказ костюм, инкрустированный камнями мундштук, автоматическое оружие 45 калибра с серебряными пулями, паспорт.

Русский партизан

Цитата: Земля кричит под тьмой Древних. Готовься к медленной смерти, отродье Вирма.

Начало: Место это было изначально волчьим. Ты был рожден в ледяной тундре и воспитан стаей. В ходе взросления ты усваивал нехитрые правила: твоя стая лишь одна из немногих и каждый должен беречь свою охотничью территорию. Но вопреки возможному соревнованию, еды тебе хватало. Альфа твоей стаи была сильной и почти невероятно умной волчицей, и именно она наблюдала твое обращение в свете полной луны.

Теперь ты присоединился к своей настоящей стае, той, к которой ты был предназначен. Как и поколения до тебя, ты начал странствовать по ледяной тундре Сибири, очищая лицо Матери Гайи от Вирма. Ни разу не задавался ты вопросом о собственном предназначении – ведь земля есть земля, и она должна быть защищена. Ты не можешь представить, с чем здесь можно спорить.

Концепт: Люди из твоего племени называют вашу стаю «домом», но, в конце концов, у них столько странных названий. Ты узнал, что отличаешься от других люпусов Гару; белый окрас твоей шерсти отмечает тебя как избранника Гайи. Хотя на путях Вильда мало место людским понятиям ранга. Авторитета слова альфы твоей

стаи тебе достаточно. Ты слушаешь то, что говорят Кровавые Когти и другие волки-Гару, а они взамен раскрывают тебе место вашей стаи в Вильде. Так есть сейчас и так было всегда.

Советы по отыгрышу: Злые северные ветра продувают твоё тонкое пальто, но ты не чувствуешь холода. Свет луны превращает снег под твоими ногами в тысячи светящихся алмазов. Так, должно быть, чувствовали себя в старые времена, когда волк мог бежать целую зиму и не встретить и следа Вирма или Ткачихи на своем пути. Теперь же эти силы загнали Вильд в узкие рамки между ядом и бетоном. Но они поплатятся за это. Ты несешься вместе со своей стаей и Кровавыми Когтями, чтобы истреблять Вирм везде, где найдешь его.

Снаряжение: Нет.

Приложение 3: Серебряное Войско

Несмотря на мнение, сложившееся о них у других, Серебряные Клыки всегда были племенем чемпионов. Честь для них важнее еды и питья, ответственность – смысл существования. Даже ничтожнейший Рагабаш племени может проследить свою родословную до мучеников, королей и героев – такова царственная линия крови Серебряных Клыков.

Галлиардам Серебряных Клыков досталась, возможно, тяжелейшая доля среди Лунных Танцоров всех племен; перед ними стоит невыполнимая задача рассказать о подвигах поистине неисчислимых героев племени. Грмфанг, Якоб Морнингкилл, Царевич Николай, Лоба Каркассон, Небеснобелый Восход, Катарина Ревущая Тысячей, Даниэль Хартшир, Рива Дочь Солнца – вот лишь некоторые из имён, что вселяют благоговение и трепет в сердца щенков Серебряных Клыков.

Из всего этого логично следует, что с такими племенными стандартами становится гораздо сложнее выделиться из толпы своих родичей и предков. Борьба за Известность ставится во главу угла многим Серебряными Клыками - но всё же величайшие правители и наиболее трагические герои порой возникают, нисколько не

помышляя о собственной славе. И эти, первые среди владык, руководимы чувством долга, которое они не смогли бы объяснить, спроси их об этом, но которое мудрейшие из старейшин могут разглядеть.

Нижеследующие Серебряные Клыки стали чемпионами среди чемпионов, или особенно раздражающими темами в песнопениях Лунных Танцоров. Так или иначе, они выделились из прославленных рядов своих соплеменников. Гару, примечательный среди Серебряных Клыков, действительно примечателен.

Юрий Царевич и София Царевна

Из всех героев старой России, возможно именно эти брат и сестра, воины Серебряных Клыков, наиболее известны. В качестве правителей Клыков Полумесяца эти двое защищали всех, кто служим им верой и правдой. Гару, а с ними и вся Русь, процветали под их справедливым и мудрым правлением. Они повергли всех великих слуг Вирма своего времени, и немногие отваживались противостоять им.

И вот однажды слава дракона Вирма, Шаркала Жестокого, дошла до брата с сестрой. Змей убивал всё живое, опустошая Россию-Матушку. Во главе стаи, состоящей из членов нескольких племен, Юрий и София охотились за драконом с помощью вампира, Дурга Суна. Найдя Змея, они сразили его своими клыками и когтями, но дракон, в смертельной агонии перевернувшись на спину, убил обоих благороднейших. Тела их были сожжены, а прах пущен по русскому ветру, рассеявшему их дух и славу по всему миру.

Феликс Юсупов

Хотя Родня формально и не является частью Серебряных Клыков, Феликс Юсупов всё-таки заслужил славу, пусть и своеобразную, но приводящую в замешательство многих из племени. Молодой аристократ был женат на племяннице Царя Николая II Ирине и желал послужить племени, устранив царского советника Распутина, в котором он предполагал влияние Вирма. История рассказывает о том,

что он заманил Распутина в ловушку, обещая тому разговор с Ириной. Юсупов сумел отравить и застрелить безумного монаха прежде, чем тот умер, а затем выбросил тело в ледяные воды Невы. Юсупов избегнул наказания за своё деяние потому что был слишком популярен (и хорошо защищен). Царь лишь сослал его в родовое поместье в южные области России.

Русский поэт Александр Блок заметил, что пуля, убившая Распутина была «выпущена не революционером, но фашистским шпионом и хлыщом». Историки также сходятся во мнении, что Юсупов был трансвеститом. Сия «чувственная» странность оскорбляет Серебряных Клыков. То, что должно было стать победой Серебряных Клыков, стало предметом недоразумения для всего племени. Тот факт, что минимум двое вампиров и один маг объявили себя преследователями Распутина, лишь усиливает общее замешательство. Шутники из некоторых других племен (большей частью из Фианна) ссылаются на «инцидент Юсупова» в качестве комичного примера слабости Серебряных Клыков.

Исайя Морнингкилл

Один из последних героев Гару, отец Якоба Морнингкилла, довольно редко упоминается в балладах. Несмотря на то, что имя этого проницательного Теурга не связно ни с чем кроме достоинства, а сам он принес много чести своему племени, большинство вервольфов стыдятся даже говорить о легендах, что окружают Исайю и его жизнь.

Родился Исайя в девятнадцатом веке в протекторате одной Северной Страны. И, поскольку, тогда политические ходы были не в пример мягче, когда он оскорбил чем-то Привратника Каэрна септа, он был лишь «вдохновлен» продолжить борьбу Гайи где-нибудь ещё. Со скорбью простившись с женой, он двинулся на Запад, дабы расследовать сообщения о странных волнениях в местной Пенумбре. Живым он не вернулся.

И, хотя прошедшие поколения не в силах были раскрыть полную историю Исайи Морнингкилла, вот что они

выяснили: Исайя узнал о движении могучего зла на Западе, зла, что многие европейские Гару, сами того не подозревая, разбудили в своих схватках с Чистыми. Ответная реакция мира духов была ужасающей и успокоился он лишь спустя столетие без десяти лет. Пристыженные открытием своей роли в этих бедах, европейские племена тихо воздали почести своим погибшим, и предпочли больше не заикаться о событиях на Западе. Истории о героях тех времен были со всей тщательностью выучены несколькими Лунными Танцорами септа, чтобы ничто не было забыто. Но в гордости своей, Гару не передали эту историю в руки более чем нескольких верных Галлиардов, что сохранят её для других верных, так что правдивая история деяний Исайи Морнингкилла до сих пор остается постыдным секретом среди гордых Серебряных Клыков.

Колетт Делакур

Колетт Делакур из Сверкающего Глаза была самым чистопородным Серебряным Клыком за два поколения. Её рождение было отмечено полным затмением. Её дом в Новом Орлеане не жалел сил на её воспитание, готовя её к предстоящим великим свершениям. После первого Обращения в 15 лет она, казалось, даже превосходила ожидания. Многим Гару из других племен импонировало её поведение; она сдружилась с Уктена, Фианна и даже Костегрызами. Таким образом, её исчезновение вызвало потрясение в её доме и за пределами. Местные септы начали массовую облаву. В конце концов, большая часть её останков была найдена плавающими в болоте, изрешеченными Вирмом.

В догадках по поводу убийства Колетт не было недостатка. Версии включали в себя два каэрна Черных Спиралей, находящихся поблизости, агентов местной ядерной станции Пентакса (Атлас Интернэшнл), и даже Шабаш. Сверкающий Глаз, как бы то ни было, возложили вину на Общество Нидхёгга из Повелителей Тени (смотри Книгу Племени Теневых Владык). Повелители Тени громко осудили преступление Нидхёгг, но лишь немногие Гару (неожиданно) поверили им. Уничтожение Общества Нидхёгга стало после этого практически священным

долгом Сверкающего Глаза. Дом и Общество находятся в состоянии непрекращающейся виртуальной войны друг с другом. Племена же полагают, что эта схватка может втянуть их в конфликт. Некоторые стаи из Луизианы прилагают силы к тому, чтобы узнать, кто же на самом деле убил Колетт Делакур.

Селеста Ходящая-по-Обратной-Спирали

Селеста Ходящая-по-Обратной-Спирали является могущественным и загадочным членом Сверкающего Глаза. Как сильный Рагабаш, она подвержена невидимому влиянию луны в удивительных вещах. Селеста – служительница Луна и бесшумно расправляется с многочисленными созданиями Вирма во имя Луны и Гайи. В сообществе Серебряных Клыков Селеста - фигура мрачная. Отродья Вирма по всему миру приписывают ей ужасающие истории резни, и боятся её, как мало кого другого. Некоторые рассказывают истории о том, как, будучи пойманной в ловушку в центре лабиринта Черных Спиралей, она прошла его в обратную сторону, полностью разрушив. Многие посмеиваются над невозможностью этой истории, но её имя «Ходящая-по-Обратной-Спирали» заставляет их замолчать.

Путешествуя по разным местам, Селеста имеет связь почти с каждой землей и домом. Она необычайно эффективна в координации успешной войны Серебряных Клыков.

Король Альбрехт

Правнук короля Якоба Морнингкилла из Дома Противников Вирма, Король Альбрехт является новым типом правителей Серебряных Клыков. После того, как прадед покинул его, Альбрехт странствовал среди прочих племен несколько лет. За это время он общался с Гару из таких племен как Черные Фурии, Звездочеты, Вендиго и даже Костегрызы. В своём поиске Серебряной Короны он сражался с Танцорами Черной Спирали и путешествовал в дальние уголки Умбры. Спирали живьем содрали с него кожу, но сила Серебряной Короны спасла его жизнь и, похоже, исцелила от Харано.

И пока некоторые Серебряные Клыки спорят о его праве на трон, другие смотрят на его методы с неодобрением. Не обращая внимания на критику, Альбрехт пытается объединить разрозненные племена своего протектората. Многие его противники считают это проявлением его симпатий к низкому люду и говорят о «культе личности», что окружает свежеиспеченного короля. Другие же, как бы то ни было, относят этот успех в объединении других племен к его способности возродить давно потерянное Серебрянными Клыками чувство: доверие.

С момента коронации Альбрехт не раз воспользовался своей новообретенной силой, возглавив многочисленные удачные атаки на Вирм. Вновь и вновь отродья Вирма в регионе занимают в его протекторате лишь оборонительные позиции.